O MELHOR DE GAMEPRO

NINTENDO ■ SUPER NES ■ GAME BOY ■ MULTIMÍDIA ■ ARCADES

# GAMEPOWER

NOVA CULTURAL

## NBA JAM
O JOGO OFICIAL

## TURN AND BURN
PURO TOP GUN

**SNES ARRASA**

YOUNG MERLIN, GOEMON, FIRE EMBLEM, TETRIS BATTLE GAIDEN, KING OF DRAGON E MAIS 15 LANÇAMENTOS

**NES VIVE**

WAYNE'S WORLD

**GBOY ESPECIAL**

KIRBY'S PINBALL

## GamePlus
PRIVATEER, INDY CAR RACING

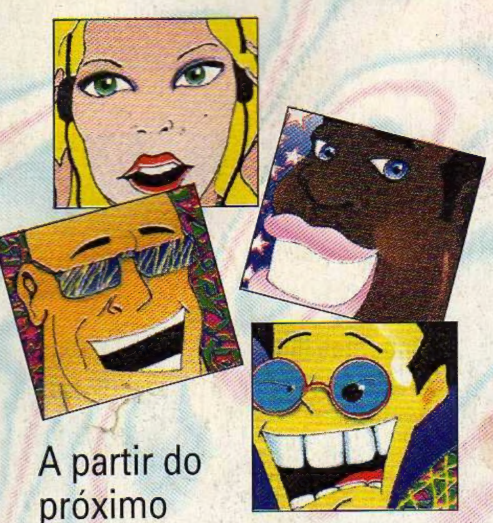
## ...E DICAS DE MONTÃO

MARÇO 94 - Nº 21 CR$ 2.200,00
9 770104 201009 21>

EXTRA! EXTRA! EXT

# SUPERGAMEPOWE

# 84 PÁGINAS DE ARRASAR!



A partir do próximo mês Marcelo Kamikaze, Marjorie Bros, Baby Betinho e Lord Mathias, os 4 monstros consagrados do videogame nacional, estarão lado a lado com o Chefe da revista ***Supergame***, o guru eletrônico do sistema Sega. É isso mesmo que você está lendo, a ***GamePower*** se junta à ***SuperGame*** numa só revista com o nome poderoso de ***SuperGamePower***. A idéia surgiu do convite emocionado que o Chefe fez à sua grande amiga Marjorie Bros: -"porque não nos aliamos em um matrimônio eletrônico"? Miss Bros correu até a redação e deu a notícia a seus amigos: - "preparem-se, nós vamos nos juntar ao chefe da ***SG***". A idéia foi de pronto aceita, e aí está - o casamento do século. Serão **84 páginas** (!!!!) de lançamentos para **todos** os sistemas, todos (tudinho!)... Nintendo, Sega, Neo Geo, 3DO, Jaguar, arcades, PC, e tudo o que faz a cabeça dos gamers. E a equipe da ***Gamepro***, a melhor revista americana no ramo, continua colaborando a todo gás com a cobertura sempre em dia das novidades dos EUA e Japão. Outra máxima é o preço, que está bem mais em conta, uma pechincha! Você leva a ***SuperGamePower*** por apenas um pouco mais que estas "revistinhas" por aí e ganha muito mais em informação. Com a nova redação, e uma nova equipe, você encontrará muito mais dicas de Super Nes, Mega Drive, Nintendo 8 bits, Master System, Game Boy, Sega CD, 3DO... E o

*Esse dois em um será um arraso geral*

pessoal do cyberspace não fica sem matérias quentes sobre jogos de computador com o incremento dado à seção GamePlus. Tudo isso com um visual transado, bem colorido, e a garantia de qualidade das melhores em videogame no mercado. Enfim, irmãos! Reserve já com o seu jornaleiro para não ficar na mão. A partir do mês que vem, lembre-se que, ao pedir ***GP***, você leva ***SG*** e vice-versa, na ***SuperGamePower***, a Bíblia do videogame. Aleluia! Depois dessa, a concorrência vai querer arrancar os cabelos. É como disse o Chefe: comparada às outras, ***SuperGamePower*** será como um racha de Ferrari contra um fusquinha ano 66. Pura covardia!

# GAMEPOWER

## SUMÁRIO

### SNES


| | |
|---|---|
| THE KING OF DRAGONS | 10 |
| MUSCLE BOMBER | 11 |
| SUPER MAH JONG | 12 |
| TURN AND BURN | 14 |
| YOUNG MERLIN | 16 |
| NBA JAM | 18 |
| FIRE EMBLEM | 20 |
| GOEMON 2 | 22 |
| TETRIS BATTLE GAIDEN | 28 |
| BATTLE CARS | 30 |
| LAST ACTION HERO | 31 |
| PAC ATTACK | 32 |
| BUGS BUNNY | 34 |


### NES


| | |
|---|---|
| WAYNE'S WORLD | 37 |


### ARCADE


| | |
|---|---|
| ART OF FIGHTING 2 | 43 |

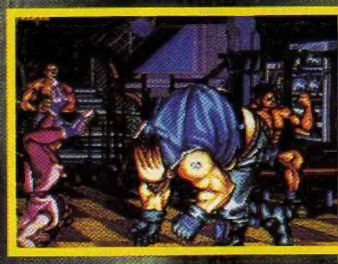

### G.BOY


| | |
|---|---|
| KIRBY'S PINBALL | 38 |


### OUTROS


| | |
|---|---|
| CARTAS | 04 |
| TELAMANIA | 06 |
| POWERDICAS | 35 |
| GAMEPLUS | 44 |
| POWERCLUB | 48 |
| BITMANIA | 50 |

**18** *Todas as emoções do maior campeonato de basquete*


**43** *O pau come solto em Art of Fighting 2*

**34** *Muitas aventuras com o incrível Pernalonga*


**Capa:** *Ilustração de Valentim Keppk*

# CARTAS

## NO BOLSO

Caro Kamikaze, na edição número 14, em Telamania você escreveu sobre o Super Famicom de Bolso. Gostaria de saber onde encontrá-lo no Brasil e qual seu preço?

**Claudio G. Villa**
**São Paulo - SP**

***MK:*** *Claudião, este aparelho não foi lançado nem no Japão, quanto mais aqui. A foto era de um protótipo e muitos detalhes ainda não foram definidos. Por isso não temos como lhe passar uma idéia de preço. Segura a ansiedade e leia* ***GP****, pois, quando sair, seremos os primeiros a fazer uma supercobertura, certo?*

## DOS MONTES MINEIROS...

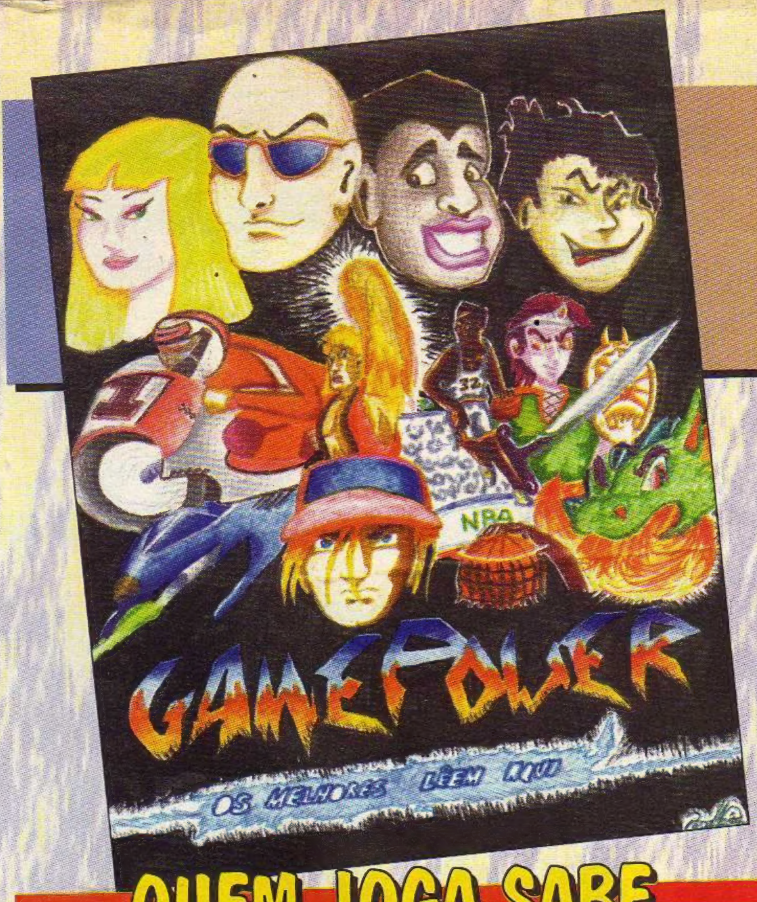
A revista está atingindo um nível excelente, principalmente do número 15 em diante. As matérias sobre o Jaguar e o Project Reality ficaram estupendas. Continuem melhorando. Bem, vamos às perguntas:

1- É verdade que a Nintendo está produzindo a segunda versão do jogo **StarFox**, com 16 Mega de memória mais o chip super FX?

2- É papo firme que a Capcom só fará uma versão de **Super SF II** para SNes quando a Nintendo já tiver lançado o "Sound Factory", o novo sistema de compressão de memória que possibilitará a empresa produzir jogos de 32 e de até 64 mega de memória?

**Henrique G. G. Souza**
**Itamonte - MG**

***LM:*** *Aí, mineiro maneiro. Espertas mesmo as suas perguntas. Queimei uns neurônios para respondê-las. Segura:*
*1- Nada confirmado sobre o* ***StarFox*** *mas, com certeza, o próximo jogo com o chip FX é um de corrida chamado* ***Wild Trax****.*




*O desenho é do Régis M. Pereira, de Diadema. Ele mandou uma carta-monstro. Não dá para publicar tudo, agradecemos os elogios, anotamos as críticas e vamos tentar caprichar ainda mais! Não há informações sobre o lançamento do Nintendinho e do Boy pela Playtronics. Abraço!*

# QUEM JOGA SABE

**"Parabéns pela ótima revista que vocês publicam todo mês. Sem ela, o que seria de nós, não é mesmo?"**

**Antonio Flávio Medeiros**
**São Paulo - SP**

**"*GP!* Que nível, hein?! Muito melhor que as americanas. E bota melhor nisso!!"**

**Otaviano Lacet**
**João Pessoa - PB**

**" Aqui em casa todo mundo reveza na leitura de *GamePower*. Desde meu irmão de 7 a meu avô de 70. O quebra-pau é pra ver quem lê primeiro..."**

**Fernando Butler**
**Valinhos - SP**

**" ...reuni algumas amigas e estamos montando um fã clube da revista *GamePower*. Quem disse que videogame é coisa para meninos, não sabe de nada!"**

**Cristiane Couto**
**Porto Alegre - RS**

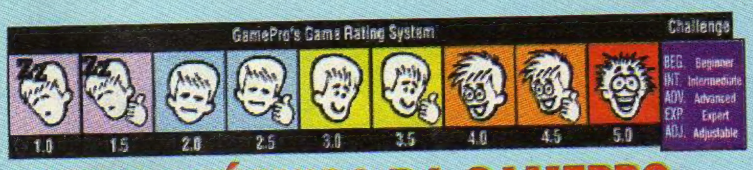
*2- Há uma pequena confusão aí, mano. A Capcom não fala nada sobre o* ***Super SF II*** *para SNes. O Sound Factory é um programa para SNes que permite editar músicas. Não tem nada a ver com compressão de memória. Estando bom para ambas as partes, Lord Mathias sarta de banda!*

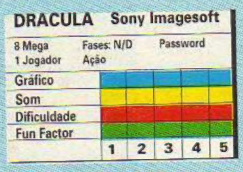
## JOGOS-CABEÇA

Lendo a revista número 19 do mês de janeiro, tive uma grande surpresa ao deparar-me com a matéria do **Super Pinball**. Adoro o estilo de jogo e não sabia da existência de títulos na categoria para Super Nintendo. Outro que me faz a cabeça é o **Tetris**, ou seja, jogos de raciocínio, estratégia, quebra-cabeça. Que tal me enviar algumas sugestões especiais. Conto com o bom gosto da equipe!

**Elaine Lavra**
**Rio de Janeiro -**

***MB:*** *Que nome forte! Elaine, sei lá, mil coisas. É tão relativo. Corro se o risco da ambiguidade. Eu como escorpiana com ascendente em sagitário, prefiro jogos mais quentes, com velocidade e muito tiro. Mas tive o trabalho de consultar o primo do irmão de uma amiga minha, que está fazendo um mestrado em Oxford sobre jogos Zen, e ele me passou por Fax as seguintes sugestões: saga* ***Tetris*** *tem o* ***Tetris 2+ Bombliss*** *(muito cool), o* ***Tetris Battle Gaiden*** *(novidade) e* ***Cosmo Gang - The Puzzle.*** *E* ***Pinball****, a pedida é* ***Jackie Cru*** *da Naxaat. Ah! Kisses para toda galera carioca (adoro o Rio!).*




## A FICHA TÉCNICA DA GAMEPRO... ...E A NOSSA

A ***Gamepower*** conta agora com 2 fichas técnicas. A das páginas importadas da ***Gamepro*** é dividida em 5 categorias diferentes: gráficos, som, controle, diversão e desafio, com notas que variam de meio em meio ponto, de 1 a 5. A ficha da ***GP*** também passou por modificações e agora tem avaliações de 0 a 5 pontos.

**A revista é sua! Dê a sua opinião. Escreva dizendo que você achou das novidades todas!**

**GAMEPOWER**
**Al. Ministro Rocha Azevedo, 346**
**CEP 01410-901 - São Pau**

# A FESTA É PRA QUEM TEM MENOS DE 11

## As crianças mais novas ganham um espaço para jogar

Tudo tem a sua idade e lugar. E todos sabem que lugar de criança não é fliperama! Mas então os baixinhos não tem direito à diversão eletrônica? Como se não bastasse o obstáculo físico (muitos não conseguem alcançar o painel), eles estão expostos à violência dos títulos de arcade. Pensando nisso a Eu Sou, fabricante de arcades, persegue a um ano a idéia do "Espaço Eletrônico". A proposta é que sejam abertas áreas em estabelecimentos comerciais (Supermercados, Shopping Centers, Central de Compras, Lanchonetes...), onde as mães possam fazer suas compras sem se preocupar com a criança, que será orientada por monitores especializados a um contato maior com o videogame. Para isso a empresa conta com uma linha exclusiva de mini-gabinetes profissionais.

São quatro modelos feitos sob medida para a faixa etária de 3 a 11 anos, desde a altura, projetada especialmente para a garotada, à disposição dos controles, modificada para ajudar na operação. A máquina é compatível com cartuchos de sistemas domésticos como o Mega Drive e o Super Nintendo. O painel e os botões são idênticos aos de um arcade profissional, com tela de 14 polegadas e joysticks profissionais miniaturizados. O equipamento não é acionado por fichas, mas no sistema de créditos. Quem quiser maiores detalhes do projeto "Espaço Eletrônico", basta entrar em contato com a Eu Sou, R. Clímaco Barbosa, 578 - Cambuci - SP - Fones: 270-6133/278-6970 Fax: 278-6970.

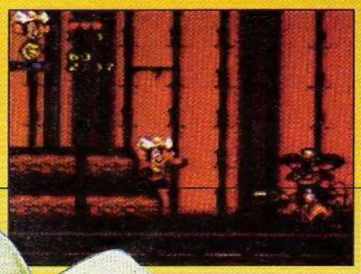
*Liberdade total para as crianças menores*

# TELAMANIA

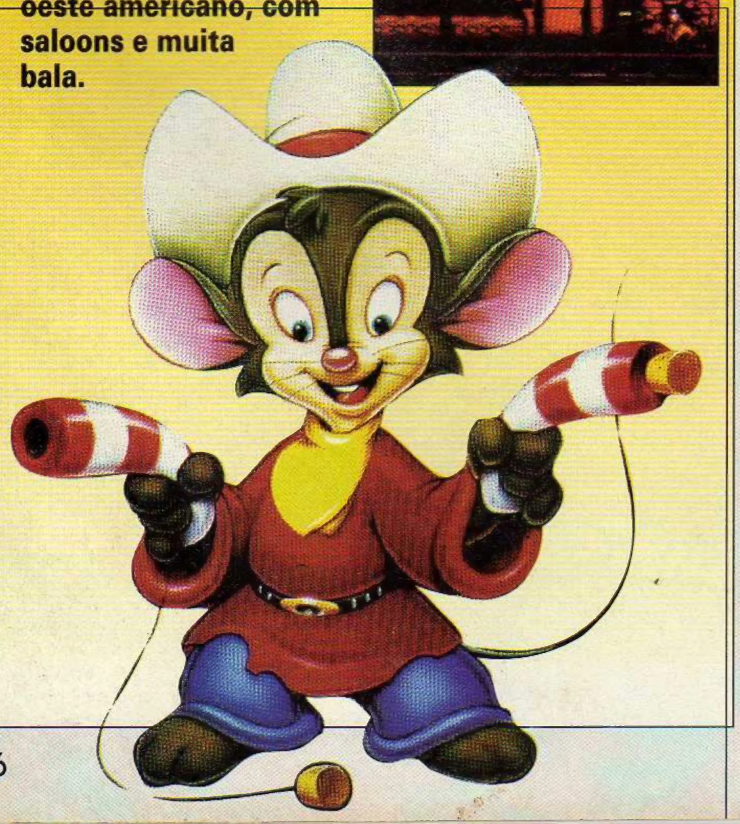
## LAS VEGAS, CES 15 LANÇAMENTOS DE TIRAR O FÔLEGO

Você não acreditaria na enorme quantidade de novos jogos que foram mostrados na CES (Consumer Electronic Show), em Las Vegas, evento que teve a cobertura de sua ***Gamepower***. Como não poderia deixar de ser trazemos aqui uma pequena mostra dos lançamentos que vieram a público na feira e sobre os quais você encontrará maiores informações nas próximas ***Gamepower***. Por enquanto já pegue o babador para não sujar a roupa.

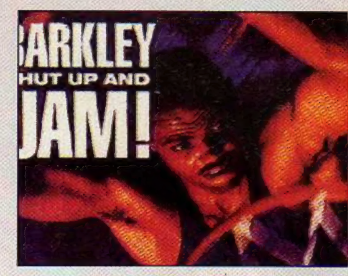
## FIEVEL EM CLIMA DE DÓLAR FURADO



**O herói imortalizado nas telas de cinema pelo mago Spielberg ganha finalmente uma chance nas telinhas de videogame. O mesmo clima "barra pesada" do velho oeste americano, com saloons e muita bala.**



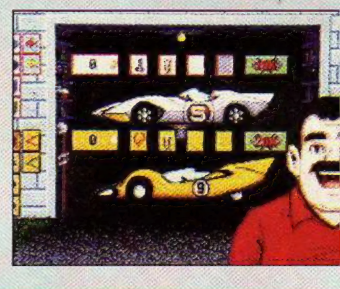
## BARKLEY SHUTUP AND JAM JUST DO IT




Quem assina o cart é o astro da NBA, Charles Barkley. Trata-se de um street basket de duplas, rápido e com alguns elementos de estratégia. O mais difícil é escolher entre os 16 diferentes jogadores, cada qual com sua própria personalidade e movimentos exclusivos.

## SPEED RACER MATCH 5 SE PREPARA PARA AS PISTAS

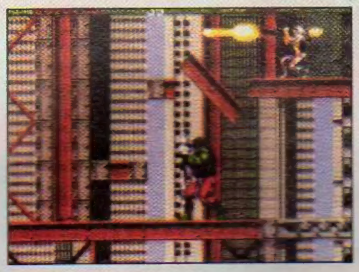
**Speed Racer** é o desenho animado que virou a cabeça da criançada dos anos 70/80. Para você que sonhou em pilotar o Match 5, a Accolade traz essa chance. Controle tiras de pneu, bombas teleguiadas e todo o arsenal. Há a opção para 2 jogadores com a tela dividida ao meio.

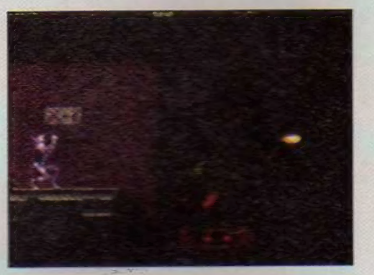


## PELÉ NOVAS EMOÇÕES PLANETA FUTEBOL

Pelé, o gênio do futebol, empresta sua magia para o mais recente soccer para o SNes. É ação sem fim, em duelos travados entre diferentes estilos internacionais. Escolha entr o futebol europeu, o sul-americano, o asiático, o africano e o norte-americano. Na parte gráfica os jogadores estão bem maiores, portanto mais realistas, se comparados a outros jogos da categoria. Velocidade, chutes, controle de bola, resistência e agressividade, são os atributos moldáveis através da escolha dos jogadores n modo exhibition. Se o resultado não estiver favorável você pode partir para uma substituição no intervalo da partida. Aprovado pelo rei Edson Arantes do Nascimento.

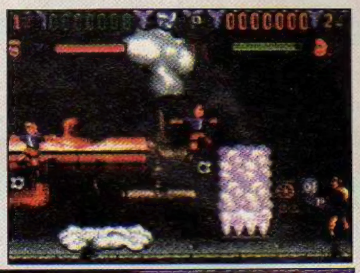
## HULK
## CHEGOU A HORA DE FICAR VERDE PRA VALER





**Hulk**, o gigante verde da Marvel, está de volta em uma ação-aventura de 16 Mega. Só para variar ele vai enfrentar seus arqui-inimigos como Leader, Rhino e Tyranus, na base de seus famosos socos e cabeçadas. Os personagens, grandes e animados com toques 3D, são fiéis ao traço original. A jogabilidade envolve mais de 15 movimentos (Super Stomp, Bear Hug, Head Butt, Sonic Clap, Ceiling Smash, Pile Driver...).

## HURRICANES
## A BOLA É SÓ UM PRETEXTO



Baseado na famosa série de desenhos norte-americana, **Hurricanes** combina a popularidade do nosso futebol com as aventuras dos protagonistas. Como no **Soccer Kid** (GP 20), quem pensar que se trata de uma partida de futiba vai dançar. É ação/aventura side-scrolling, com direito a plataformas e tudo mais. Onze personagens a sua escolha e cinco fases alucinantes. Recomendado para uma faixa etária de 6 a 12 anos.

## CAPCOM SOCCER SHOOTOUT
## CHEGA DE LUTA

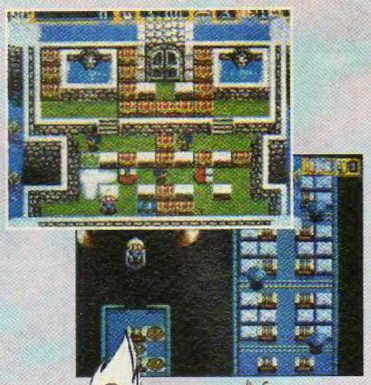
Os fãs do futebol vão delirar com este cart da Capcom. Jogue contra um amigo numa competição homem a homem, ou escolha um time do campeonato para disputar contra a CPU. Treine o drible, a defesa e cobranças de escanteio antes de enfrentar os maiores times do mundo. A perspectiva é lateral vista de cima (3/4). A empresa garante que o jogador não encontrará mais realismo em outro jogo da modalidade.

## RISE OF THE ROBOTS
## STREET ANO 2000

Para fechar este festival de lançamentos com chave de ouro, esta é a versão de SNes da obra-prima que encantou os usuários de PC e Amiga. Este fighting game inova na sofisticação de visuais 3D e animação em ray-traced. O resultado é evidente na fluidez e realismo dos movimentos dos personagens. O jogo causou tanto frisson que há quem diga que é o **Street Fighter** do ano 2000!

# TELAMANIA

## SUPER BOMBERMAN 24 MEGA A MAIS



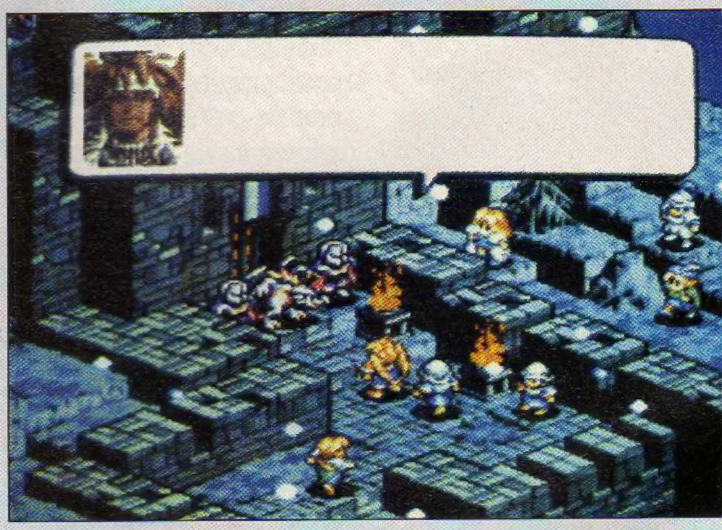
O maze-action Super Bomberman da Hudson Soft foi um dos primeiros a usar o Multitap (adaptador para 4 jogadores). O segundo da série está pintando com 8 Mega (4 mais que o anterior) e prevê

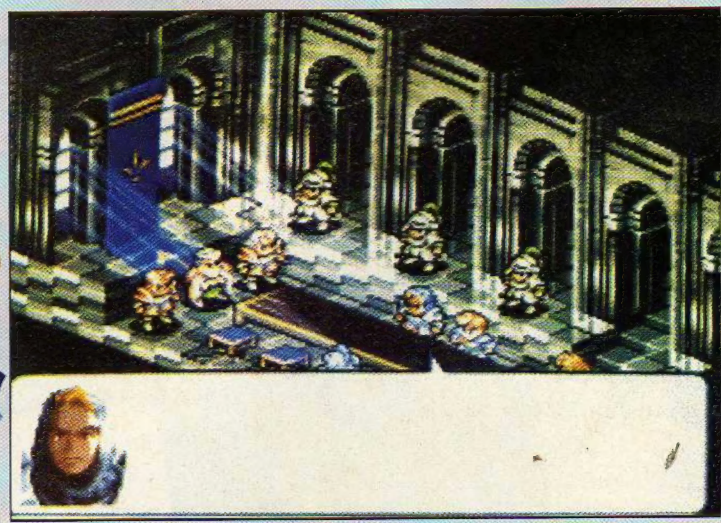
## THE PEACEKEEPERS PANCADARIA ROLA A 8 MÃOS

Multi-scrolling na linha de **Final Fight 2**, com grande variedade de inimigos, opção para 2 jogadores simultâneos e Versus mode para até 4 pessoas. No Japão chama-se **Rushing Beat 3**. Isso significa que quatro jogadores podem fechar o tempo a vontade. Muitas armas, itens, personagens e salas secretas!

## TACTICS OGRE MAIS SIMULADOR, MENOS RPG

Essa continuação de **Ogre Battle** apresenta uma mudança representativa em relação a seu antecessor. Embora continue sendo um simulador, o jogo agora recebeu um estilo mais clássico, com menos elementos de RPG. Os gráficos mantêm-se como um dos pontos mais fortes do cart. Todos os jogadores também esperam ansiosamente que o maior dos motivos para queixas na primeira versão tenha sido corrigido: a ausência d mecanismos para gravar progressos no meio às enormes fases.

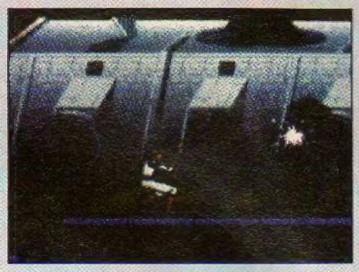




## MR. NUTZ
## ESQUILO ENFRENTA LESMAS E ABELHAS

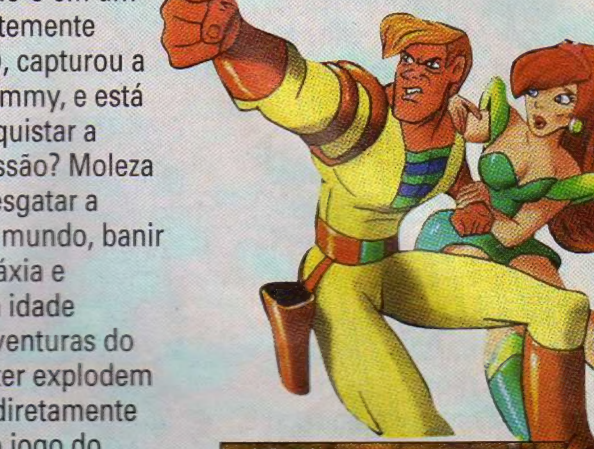
**Mr. Nutz** é um personagem de desenho animado que faz sua estréia no SNes. Trata-se de um super-esquilo, que é surpreendido por fortes nevascas tramadas por Yeti - uma criatura das mais sacanas, que planeja criar um novo reino congelado sobre a terra. Como Mr. Esquilo, os gamers irão se aventurar por florestas, uma cabana, um labirinto no interior de um vulcão, cair num carnaval de rua e passar por peripécias sem fim! Nestas jornadas, ele trava combate contra inimigos asquerosos, incluindo abelhas gigantes, ameixas podres e lesmas (URGHH)! A Ocean caprichou mesmo para produzir seu novo mascote de videogame.

## SPACE ACE
## RESGATE A GATA E SALVE O MUNDO



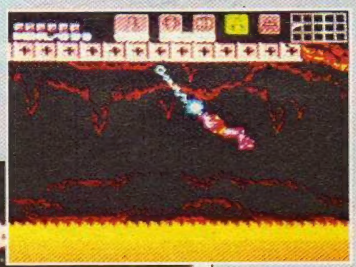
*Será que vai ter o incrível demo em desenho animado?*

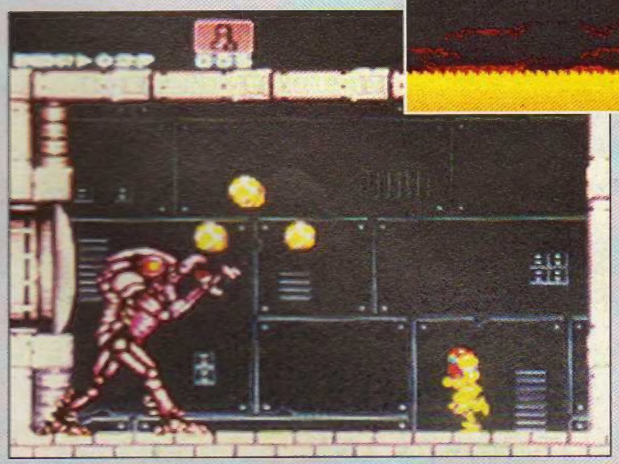
Que dureza! O maligno comandante Borf conseguiu atingir Dexter com seu raio infantil (transformando-o em um pivete aparentemente insignificante), capturou a sua garota, Kimmy, e está prestes a conquistar a Terra. Sua missão? Moleza pura! Basta resgatar a gata, salvar o mundo, banir o vilão da galáxia e retornar à sua idade original. As aventuras do pequeno Dexter explodem no seu SNes diretamente do gigantesco jogo do arcade. Tratam-se de 11 fases de desafio nonstop e mais de 50 seqüências de animação transcritas da versão original. Nada mal para quem quer economizar umas fichas!



## SUPER METROID
## O CLÁSSICO CHEGA PARA SNES

Um dos clássicos em que muita gente aprendeu o beabá dos jogos no Nintendinho chega agora numa versão poderosa com 24 Mega. Os gráficos se tornaram verdadeiramente detonantes e o som também foi contemplado com cuidados mais que especiais do fabricante. O forte no entanto continua sendo a ação. Você possui um incrível arsenal de armas para enfrentar os piratas espaciais. Viva a nostalgia!





*Muita melhoria na versão para SNes graças aos 24 Mega do cart.*

## LESTER THE UNLIKEY
## PARA DETONAR SEUS NEURÔNIOS

Lester é um personagem incomum, um "nerd". Ele tem que queimar os neurônios para se safar de uma enrascada numa ilha tropical. Nesse side-scrolling, é preciso solucionar quebra-cabeças para ganhar pistas e habilidades que permitam resgatar a princesa da ilha, Tikka. O jogo de 8 Mega apresenta 250 frames de animação rotoscópica e 20 fases de jogabilidade.

# THE KING OF DRAGONS

A próxima cartada da Capcom é mais uma conversão de arcade. **The King of Dragons** leva o estilo **Final Fight** num contexto mais medieval. São 5 personagens a sua escolha, entre guerreiros, magos, gnomos, elfos e padres, cada um com sua característica marcante. **The King of Dragons** inclui elementos de RPG como, por exemplo, aumentar de nível quando se atinge uma determinada pontuação. Assim, os ataques vão ficando mais poderosos. As magias são um show a parte. Como o título sugere, aparecem muitos dragões grotescos. Você deve destruir o líder dos dragões, o temível Red Dragon. No arcade podiam jogar até 3 jogadores simultaneamente, mas na versão para SNes esse número foi reduzido para dois, o que já está de bom tamanho. Previsto para 4 de março, com 16 Mega.

*Escolha entre 5 personagens*

*Hea muitos elementos de RPG no jogo. Seus pontos contam como experiência e, a partir de certas pontuações, você fica mais poderoso*

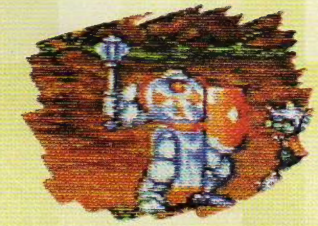
*As magias são verdadeiramente animais*

*Como de costume, muitos dragões à sua espera*

*Dois jogadores simultâneos*

*Wizard: especialista em magias*

*Elf: suas flechas acertam longe*



*Cleric: poderoso mas não usa facas*

*Dwarf: baixinho mas poderoso*

*Fighter: bom no corpo a corpo*

*8 personagens no modo 1 contra 1*

*Golpes especiais, como a tradição*

*Até Mike Haggar está nessa*

*24 Mega e 4 jogadores simultâneos*

Esta é a conversão do arcade que revolucionou os jogos de luta livre ao incluir elementos extraídos de **Street Fighter II**. Escolha entre 8 lutadores (10 no modo de duplas) e consiga o título de campeão da CWA (Capcom Wrestling Association). Até Mike Haggar (**Final Fight**) entrou nessa. Ainda é possível escalar uma dupla e tirar um duelo com outra dupla, seja CPU, sejam outros jogadores. Já sacaram? **Muscle Bomber** permite uma batalha de 4 jogadores simultaneamnte desde que se utilize o Multi Tap. O jeito é comprar logo o seu e promover verdadeiras batalhas de mano a mano! A previsão de lancamento' é para maio, com 24 Mega. O título americano será **Saturday Night Slam Masters**.


NBN IMPORT&EXPORT

HORÁRIO DE ATENDIMENTO
DAS 9:00 ÀS 17:30

★ MOUNTAIN BIKES
★ INSTRUMENTOS MUSICAIS
★ CALCULADORAS
★ BRINQUEDOS
★ VIDEOS
★ SOM

PEÇA NOSSA TABELA

VOCÊ COMPRA, VOCÊ RECEBE

TEL/FAX: (0152) 33.971

SUPER NINTENDO - SEGA - PC - CD
IMPORTAMOS E ENVIAMOS VIA SEDEX

**SUPER NINTENDO (ORIG.)**
Aladim
Aliraiser II
Allien X Predator
Aquatic Games
Aero, The Acrobat
Battletoads X Double Dragon
Battletoads
Bubsy
Batman Returns
Beethoven
Boxing Legend's of the F
Captain America
Clay Fighter
Champion Ship Pool
Crash Dummies
Ceasar Palace
Cool Spot 7UP
Dracula
Daffy Duck
Fighting Stick G-6
Fatal Fury I
Final Fighter II
Goof Troop
Jamespond
Jurassic Park
Kendo Race
Lamborgini
Lock on
N.B.A Showdown
N.F.L. Football
Nigel Mansel
Mystic Quest
Mario is Missing
Mario All Star
Mario Paint
Mortal Kombat
Megarobot Golf
Out of this World
Utopia (RPG)
Ploc
Palladiam Quest (RPG)
Pit to Lunch
P.T.O.
Picket 18
Pocky e Rocky
Pink Panther
Ploeck
Pack Atacke
Rock'n'Roll Racing
Run Saber
Red Line Race
Super Off Road 97
Street Fighter II Turbo
Secret of Mana
Sunseth
Super Putty
Star Wars II
Super turrican
The Magic Quest
Turtles IV
Taz Mania
The 7 Saga (RPG)
Top Gear II
Tom e Jerry
Total Carmage
Terminator II
Tecno Bowl
The Secret Missions
World Heroes
Zombies

**SUPER FAMICON (ORIG.)**
Art Of Fighting
Battle Master
Fatal Fury II
Final Stretch

**SEGA/MEGA GENESIS (ORIG.)**
Aladin
Awesome Possum
Battletoads X Double Dra
B.O.B.
Bowling Legend's Ring
Dracula
Davi Cup
Davis Cup Tennis
Dinossaurs for Fire
Gaumtlet 4
Guns Heroes
Hook
Hookey NHPL
Jungle Strike
John Maddem 94
Leathal Enforces (com pistola)
Landstauker (RPG)
Mig 29
Mortal Kombat
NBA All Star Challenge
Ranger X
Road Rash II
Rocket Knight Adventures
Rolling Thunder 3
Royal Rumble
Street Of Rage II
Street Fighter Japones
Street Fighter Americano
Sonic Spimball
The Simpsons Barts Nightmare
Winbledon
Zombi

**SEGA CD (ORIG.)**
After Burner III
Batman Returns
Cobra Command
Joe Montana
Jaguar
Lethal Enforces (c/pistola)
Monkey's Island
Night Trap
Power Factory
Robolest
Sonic
Time Gal
Thunder Strike

**NEO GEO**
Samurai Shadown
Fatal Fury II
Final Fight

**CONSOLES:**
Sega Genesis Econômico
Sega Genesis CD II
Neo Geo (Série Ouro)
Super Nintendo Econômico
Super Nintendo Completo
Jaguar (Atari)
3-DO

**ACESSÓRIOS**
Adapt. P/ S. Famicon, S. Nintendo
Bazuka S. Nintendo c/ Fita
Bazuka S. Nintendo s/ Fita
Baloon
Controle Super Nintendo
Controle S. Nintendo Turbo
Controle S. Nint. Prog. Orig.
Contr. ASCIIPAD S. Nintendo
Controle 6 Botões Mega Orig.
Controle Top Fighter S. Nintendo
Estojo para Cartuchos
Fonte p/ Mega
Pro II p/ Mega
Fonte p/ S. Nintendo

**PLASTIMODELISMO (KITS TAMIYA C/MOTOR)**
Ford Escort RS Coswortw 1/10
Honda NSX 1/10
Jaguar X JR 12 1/10
King Hauler 1/14 Tractor Truck
Mazda 787 B 1/10
Mercedes Benz CII 1/10
Mercedes Benz 190 e 1/10
Nissan 300 Z X Imsagto 1/10
Toyota Ceuca Gtour 1/10

**(KITS TAMIYA S/MOTOR)**
Mitsubishi Pajero 92 Paris
Mitsubishi Monteiro
Toyota Hiace
Peugeto 205 Turbo 16
Toyota Land Cruser
Honda Civic
Honda NSX
Ferrari F40
Toyota Celica GT Four
F1 Ferrari 189 F
F1 Benetom B192
F1 Jordan 191
F1 Ligier J911

**AEROMODELISMO**
Radio Control
Futaba Attack-4-AM
Futaba Conquest-6-FM
Motores
OS. Max
61 SF - 2T
46 SF - 2T
40 SF - 2 T
ENYA
90 4c
80 4c
Magnum Pro
45cc
Aviões p/montar R/C
Olimpic - 20T ARF Eng 35/45-2T
The Extra 300 Eng. 60/ET-90/4T
Champion 45L ARF Eng. 40/45-2T
Light Flyer 40T ARF Eng. 35/40-2T-60/45
Sport Flyer 40L ARF 40/45-2T

IMPORTAMOS MAIS DE 800 PRODUTOS. CONSULTE

# SUPER REAL MAH JONG IV

**Mah Jong** é um jogo bastante popular no Japão. Basicamente, o sistema é o mesmo de um strip-poker, se perder tira a roupa. É por isso que estes jogos são raros em SNes. Este, da Seta, é bem "light". Não temos informações claras sobre as regras do jogo. O que se sabe é que é necessário juntar 3 peças iguais ou em sequência, trocando as peças quando não servirem. Se acumular pontos pode sair com as gatas Mana, You ou Kaori. Quanto mais pontos tiver melhor fica o passeio. Aprenda que vale a pena.

*Muitas gatinhas em poses e paisagens ...*

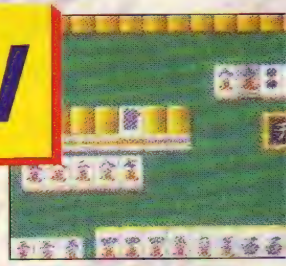
*...bastante variadas são o delicioso prêmio que*

*...aguarda os jogadores que conseguirem ...*

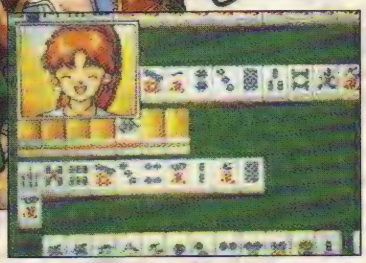
*...se dar bem nas enigmáticas sequências de ca*

*Será esta a casa onde vai rolar o strip?*

*Até uma jogadora de golfe p*



*Só vê as gatinhas aquele qu*



*desvendar os segredos desse*

*...jogo de cartas enigmático*

*Não preciso nem dizer que esse negócio de jogo de cartas não é exatamente um de meus pontos fortes. Mas, na falta de uma boa pancadaria para esquentar o joystick, umas gatinhas em trajes sumários não são um mau negócio. Mas o que chateia é a complicação para que elas apareçam. Para quem tem paciência é legal.*
**BB**

| MAH JONG | | | | | Seta |
|---|---|---|---|---|---|
| 16 Mega<br>1 Jogador | Fases: 3<br>Mah Jong | | | Continue | |
| Gráfico | | | | | |
| Som | | | | | |
| Dificuldade | | | | | |
| Fun Factor | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

# LAST ACTION HERO

*Socos e chutes são sua arma*

Mesmo amargando o fracasso na bilheteria, "The Last Action Hero", do ator Schwarzenegger, é aventura do início ao fim. A Sony Imagesoft apostou no tema. Resultado: Last Action Hero para SNes! Side-Scrolling de 8 Mega em que um jogador enfrenta gangues e organizações criminosas em 5 fases emocionantes. Há até uma perseguição de carros. Se você curtiu o filme, vai gostar ainda mais do jogo.

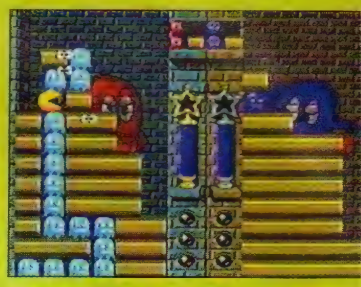
*Se a coisa estiver ficando complicada, o melhor é apelar para uma sempre eficiente voadora*

| LAST ACTION HERO | | | | | Sony |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 Mega<br>1 Jogador | Fases: 5<br>Ação | | Continue | | |
| Gráfico | | | | | |
| Som | | | | | |
| Dificuldade | | | | | |
| Fun Factor | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

*Os cenários escuros são uma marca registrada do jogo*

# PAC-ATTACK

A onda do revival está em alta no universo do videogame e está deixando a moçada do flash-back num estado prá lá de alfa. A receita é simples: Primeiro, compram-se os direitos de um antigo sucesso, em seguida, coloca-se uma nova roupagem sobre a antiga fórmula, trampam-se os aspectos gráficos e-sonoros. Na sequência, basta lançar o cart no mercado. Não dá outra: altas vendas! A Namco foi ainda mais longe. Reuniu elementos de **Pac Man** e **Tetris**, os dois grandes precursores do boom do videogame na década de 80, colocou tudo no liquidificador e fez um jogo extremamente divertido, mas nem um pouco inovador. A mudança mais significativa se mostra na opção para dois jogadores disputando numa mesma tela. A ação consiste em apagar as linhas e reunir os fantasmas no lugar certo, para que a bolinha comilona devore o maior número possível e abra espaço para novos blocos. Igual a **Cosmo Gang - The Puzzle**.



*Pacman come os monstrinhos*

*As linhas somem como em Tetris*

*A fadinha destrói monstros*

| PAC ATTACK | | | | | Namco |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 Mega<br>2 Jogadores | Fases: N/D<br>Puzzle | | Continue/<br>Password | | |
| Gráfico | | | | | |
| Som | | | | | |
| Dificuldade | | | | | |
| Fun Factor | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

# TURN AND BURN

## NO FLY ZONE

Você está no cockpit do F-14 Tomcat, caça da marinha americana e foi recrutado para combate a céu aberto. É você, o oceano e um horizonte rotacional com efeitos Mode 7. Seu painel é preciso, com radar, manche, nível de energia, altímetro, velocidade, combustível e seqüências animadas de seus alvos sendo atingidos. Com o arsenal mais avançado do mundo, você trava duelos com pilotos mestres. Os aviões inimigos são Mig-29. Na metralhadora, ou nos mísseis (longa, média e curta distância) você vai completando as ordens do QG. A cada 4 delas, você é promovido e recebe missões mais difíceis. Lembre-se: um Top Gun não erra. Nunca!

*Com L e R você muda a visão do jogo e vê se está sendo perseguido*

*Selecione o inimigo no radar e ative o míssil de longa distância*

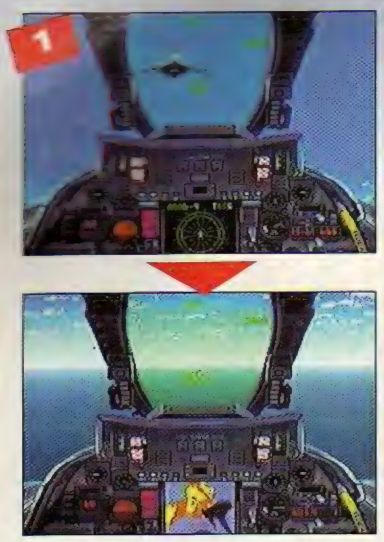
*No pouso, reduza a velocidade para ser bem sucedido*

*As nuvens não poderiam faltar*

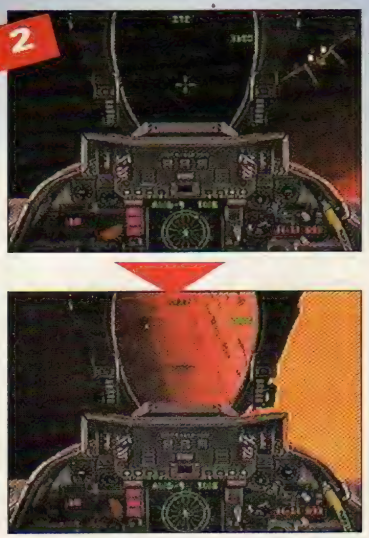
***Gráficos e s impecáve contro simple paisage poéticas. Looping guinadas radicais e vo de cabeça para bai Dificuldade e diversã Divino! É o melh simulador para Snes. M***

| TURN AND BURN | | | | Ninten |
|---|---|---|---|---|
| 16 Mega<br>1 Jogador | Fases: 10<br>Simulador | | | Password |
| Gráfico | | | | |
| Som | | | | |
| Dificuldade | | | | |
| Fun Factor | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 |

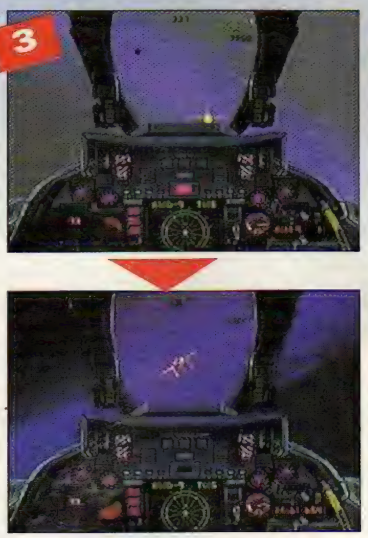
# MISSÕES PERIGOSAS



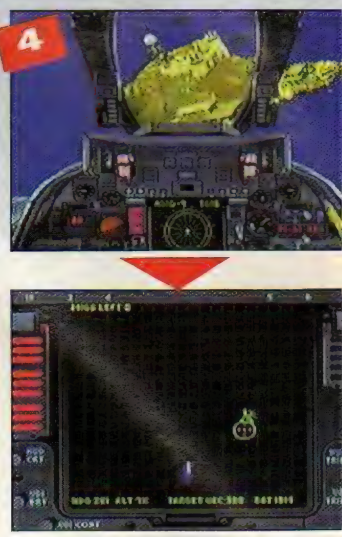
No alto, o último Mig de uma de suas missões. Você o detona quando acerta suas turbinas. Acima, você vê no visor um Mig no exato momento em que é abatido por um de seus mísseis, mesmo que esteja fora de seu raio de visão



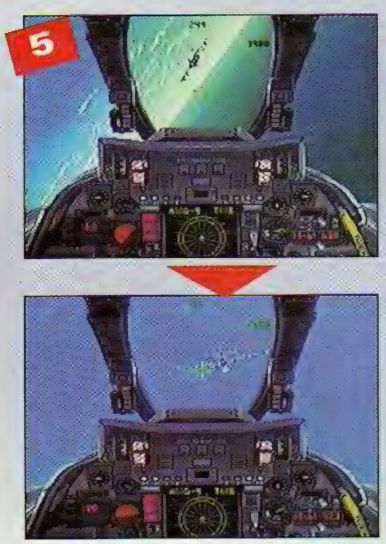
Durante uma perseguição, sua habilidade de piloto será muito exigida, em manobras como looping, o vôo de ponta cabeça ou o after burner, quando você aumenta sua velocidade ao máximo. Mas cuidado com o gasto excessivo de combustível



As missões noturnas são bem difíceis por causa da pequena visibilidade. Somente acione os mísseis de média e curta distância quando a luz vermelha no centro do painel (no alto) estiver acesa. Caso contrário você desperdiça um armamento precioso

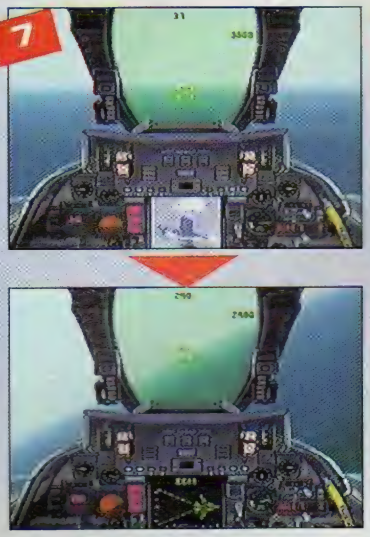


Depois de eliminar todos os aviõ inimigos, é preciso selecionar no radar o ponto indicado em vermelho. Dessa maneira, você inicia o resgate (neste caso, num ilha) que é a última parte de um de suas missões. Primeiro destru os canhões inimigos

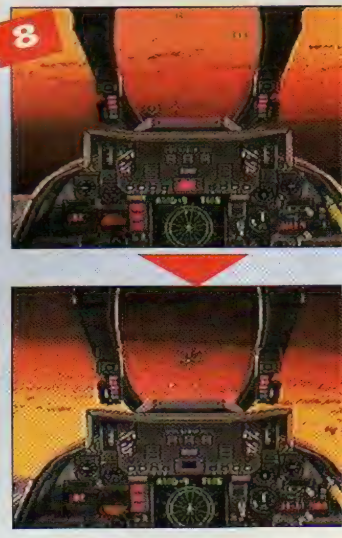


O painel dá as informações de que você precisa: O número à esquerda indica sua velocidade. A bolinha vermelha mostra sua posição em relação ao horizonte, no centro um radar onde você visualiza o inimigo e, à direita, o número de tiros e mísseis disponíveis

No alto, você observa um outro tipo de radar, que dá uma visão mais aproximada. Acima, sua missão consiste em destruir os canhões da torre de petróleo. O melhor é destruir um a cada mergulho e repetir a operação até o fim



Nas áreas onde há submarinos tome cuidado. No alto, no visor, veja que um deles lança um míssil em sua direção. Repare no projétil que o persegue na foto acima. Aumente a velocidade ao máximo e barbarize nas manobras, pois é impossível acertá-los



Caso queira empregar os mísseis use-os quando o inimigo vier em sua direção. Senão, a metralhad é mais eficiente. Não atire ininterruptamente para não esgotar seu poder de fogo. Se fi sem munição ou combustível retorne ao porta aviões

Adventure típico com toques de quebra-cabeças e labirinto. Uma horda de terríveis criaturas, comandadas pelo Rei das Trevas, são enviadas para destruir toda a beleza de seu reino. Sem saber do rumo que os acontecimentos tomaram, o aprendiz de mago sai em uma jornada em busca de sua donzela, perdida no bosque. Nos arredores se depara com estranhos acontecimentos e seres de uma terra encantada. Armado com um arsenal de itens mágicos, Merlin tem que usar de toda a estratégia para encontrar sua amada e acabar definitivamente com a raça de King Shadow. Em certos momentos, por exemplo, impera a mais absoluta escuridão. Para enfrentar esse desadio o jovem mago precisa estar de posse de sua lanterna. Em outra ocasião, o aprendiz de feiticeiro se depara com um pedaço de fase que se desenrola debaixo d'água. Para não acabar virando

***Um conto de fada da época em que o ancião Merlin era um moleque cheio de espinhas em busca da gata. A ação não é forte. Adventure em que se pensa muito para achar o ca minho. Quem gosta do estilo vai delirar com os detalhes gráficos. LM***

| YOUNG MERLIN | | | | | Virgin |
|---|---|---|---|---|---|
| 16 Mega<br>1 Jogador | Fases: 10<br>Adventure | | | Password | |
| Gráfico | | | | | |
| Som | | | | | |
| Dificuldade | | | | | |
| Fun Factor | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

*Para conseguir preciosos itens, é preciso que você jogue as gemas dentro desse lago e agrade a Lady of the Lake*

*Ao ajudar essa fadinha, ela abre a passagem para a cidade de Pinedale. Nos lagos você pode encher os potes com poções mágicas*

*O beijo da sereia repõe oxigênio...*

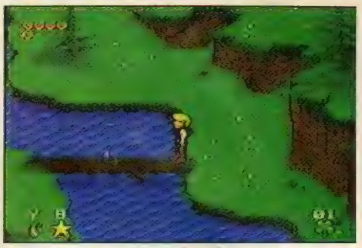
*...mas as piranhas o seguem*

*O peixe-martelo rouba seu ar*

papinha de peixe, só mesmo dentro da bolha., só mesmo dentro da bolha. Isso sem falar do desafio tamanho família que é representado por alguns quartos que são verdadeiros labirintos. Esse estilo torna Young Merlin um jogo longo, feito sob medida para todos aqueles que se divertem enquanto quebram a cabeça. Os gráficos fazem lembrar de imediato o jogo **Monsters**, e a parte sonora, se não traz nada de muito especial não chega também a decepcionar. Com capacidade de memória de 16 Mega, este cart representa uma síntese equilibrada entre a velocidade de um jogo de ação e a lentidão de um RPG típico. Todos esses fatores associados a um bom controle colocam esse jogo da Virgin num patamar acima da média.

*A dama do lago o ajuda*

*A lanterna é vital na caverna*



*Aqui o desafiam a passar a risca*

*Usando o balão você pode subir pelas escadas quebradas...*

*...em uma delas, você encontra a gema vermelha, e depois de jogá-la na água, você finalmente consegue o bubble maker para atacar e acabar de uma vez com a cambada de chatinhos*

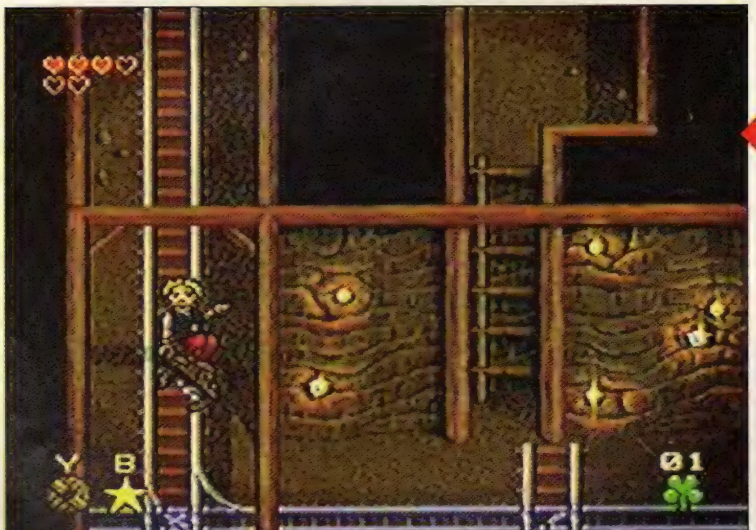
*Congele as plantas para passar*

*Na 2ª fase, pegue a chave...*

*...aguarde os dois entrarem...*

*...volte à mina e pegue a roda...*

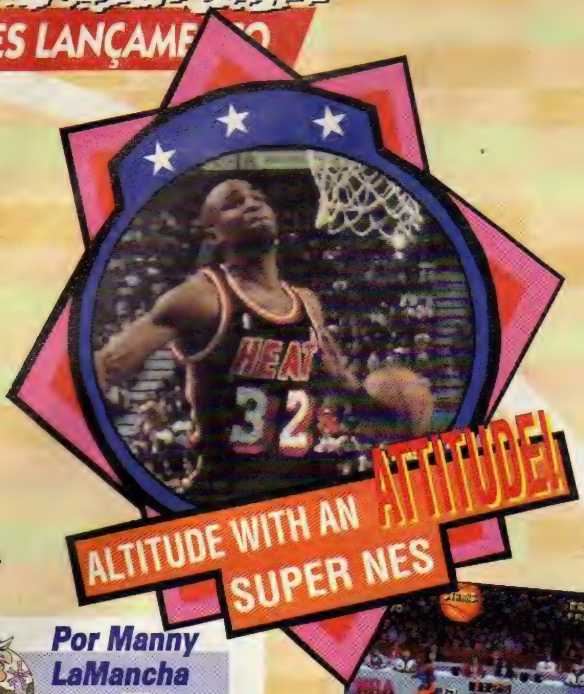
*Primeiro congele e depois atire nesse javali*



*...e então você estará prontinho para seguir pelos trilhos do vagão. Para mudar de trilhos, basta inclinar o direcional para a direita ou para a esquerda, dependendo da direção indicada pelos trilhos*

*...entre na mina. Ao encontrar o carrinho, trate de consertá-lo com a roda que acabou de pegar...*

*Use a água do lago para se tornar invencível e vencer a árvore*



**Por Manny LaMancha**

Taí! A maior, a mais implacável e sensacional extravagância em basquetebol, chega do arcade para o SNes. Para os atletas do videogame, Jam It Home é a chance de economizar fichas e muito tempo perdido nas filas.

*As emoções estão garantidas nesse basquete*

**SNES**
**NBA JAM**
**(By Arena)**

O mais aguardado jogo de esporte dos últimos tempos chega finalmente para o Snes. E a espera é justificada. É o melhor basquete jamais surgido para SNes.

| Gráfico | Som | Controle | Diversão | Desafio |
|---|---|---|---|---|
| 4.5 | 4.5 | 5.0 | 4.5 | Avançado |

*Já disponível*
*Esporte*
*4 Jogadores*
*EUA*

*Password*
*27 times*
*Visão lateral*

*Se você tentar roubar uma bola e e o adversário cair com ela, volte e insista. Na segunda tentativa a bola será sua*

## TEM QUE JAMBRAR

Não há regras nem limites para quem ambiciona a glória. Principalmente na liga nacional americana. Você escolhe uma das 27 duplas da NBA. O revezamento do controle é feito entre os dois homens do seu time, e cada qual possui o seu medidor de força e de fraqueza. Alguns tem habilidades de drible, outros são especialistas em arremessos de três pontos. A meta é derrotar outros times até faturar o campeonato. Um sistema de passwords que podem ser acionadas em partidas diferentes possibilita a cada jogador salvar seu progresso. Jogue contra o computador ou convide um amigo para reforçar a sua equipe. Com o Multitap da Hudson jogam dois times de duas pessoas cada. Os botões adicionais do SNes simplificam a operação de controle no arremesso, passe e bloqueio. Para aumentar ainda mais a emoção, é possível acionar uma velocidade turbo com a ajuda dos botões L e R. A pedida mais bacana, sinceramente, é o Multitap. Jogar contra a CPU é pedir para ser humilhado. Os automáticos conseguem fazer até 20 pontos em apenas 10 segundos, só com cestas de três pontos.

*Não desperdice o seu turbo. Deixe algum para o futuro*

*Deixe o dedo no botão Turbo logo depois de apertar o botão de Toco, assim você será capaz de tomar a bola do adversário*

As sprites que compõem bonecos são mais limpa definidas que a versão Mega Drive. A velocidad muito rápida no Mega, ajustada para uma melh jogabilidade. Os detalhe dos jogadores não são perfeitos quanto no arca Em alguns momentos d aglomeração podem atrapalhar um pouco a visão. Se você adora os sons falados dos arcade vai notar de cara que ho uma grande perda neste quesito. O único aspect

*Quando você perceber que o adversário parte para uma enterrada, pule com ele e, n aperte Turbo e botão de Toc o lance*

negativo de todo o cart. Quando começar a jogar este mano-a-mano você nem vai pensar em som. Gráficos duca, controles fáceis e jogabilidade gigantesca. É de levar pa a casa. Mesmo não send uma exata translação do original, é a melhor vers para consoles doméstico

# JaM It hoME

*Vinte e sete times à sua disposição e a possibilidade de jogar entr quatro amigos para um rachão são algumas das maiores atrações desse NBA Jam. Você não vai precisar ter 2 metros de altura para mostrar que é capaz das maiores enterradas. Yes!*

# is It tHe sHoES?

Você pode destruir tabelas...

...dar um 360•...

...enterrar com uma mão...

...enterrar de costas...

...enterrar como monstro...

...cair via aérea...

...enterrar de lado...

...dar o grito do Tarzan...

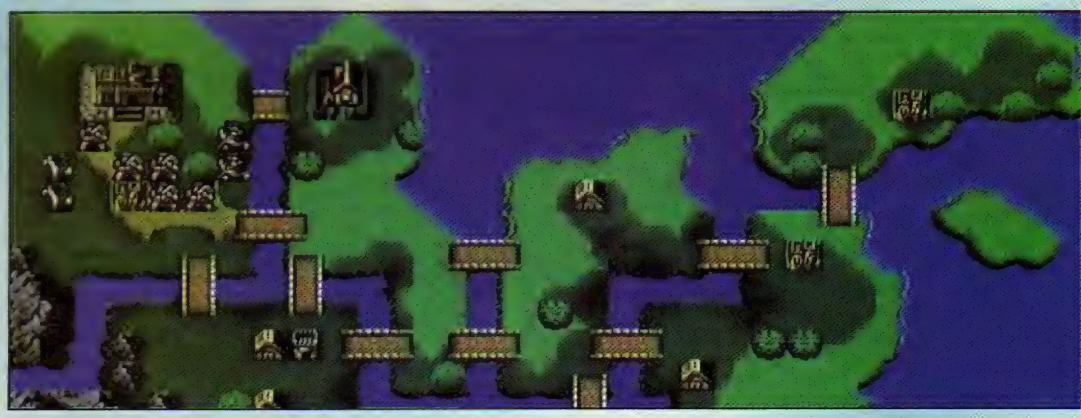
...descer da montanha...

...dar uma de beija flor...

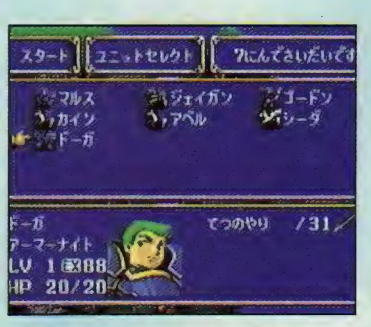
... e detonar total nas quadras

# FIREEMBLEM

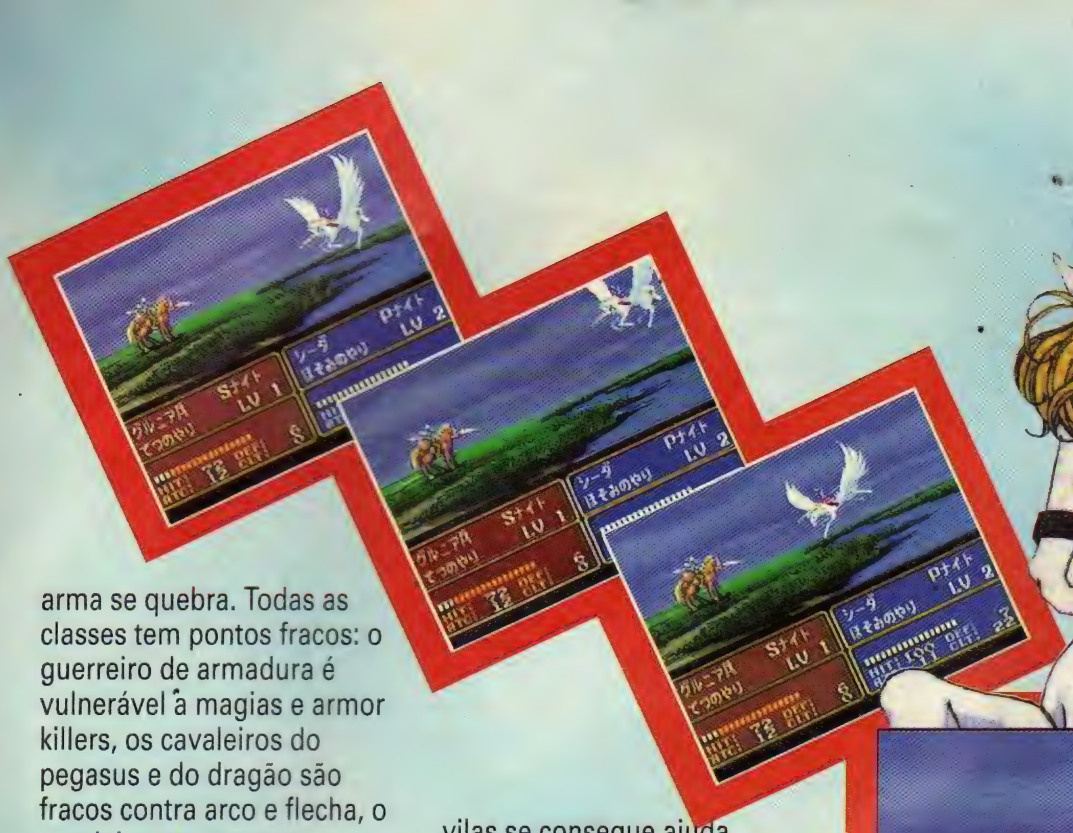
**Fire Emblem** é o primeiro jogo para SNes com 24 Mega. A Nintendo utilizou bem a memória e fez um jogo denso, profundo e comprido, tipo simulador de guerra com toques de RPG. Lembra muito **Shining Force** (Mega Drive) com requintes de **Ogre Battle**. Os gráficos da batalha são de alto nível e as animações são suaves. Todos os aliados tem um rosto que não se repete, e olha que são uns 70 guerreiros à sua disposição. O jogo é dividido em duas partes: o enredo da parte 1 é uma versão do Nintendinho com pequenas diferenças e se divide em 20 capítulos; já a parte 2 é original para SNes e bem mais difíci Cada capítulo é uma batalha: você vence se destruir o líder dos inir e conquistar o local. Os aliados mortos não vol mais e, se seu líder mo game over! No mapa h lojas para reabastecer exército. Suas armas tê limite de uso. Se zerar,



*Oriente-se pelo mapa*




*Escolha quem atua a cada fase*



arma se quebra. Todas as classes tem pontos fracos: o guerreiro de armadura é vulnerável à magias e armor killers, os cavaleiros do pegasus e do dragão são fracos contra arco e flecha, o cavaleiro tem poucas defesas diante de rapiers e knight killers e assim por diante. Alguns inimigos podem se aliar a você: ache uma pessoa em seu grupo que possa convencê-la. Alguns aliados se escondem em vilas, onde só Mars (seu líder) pode entrar. Em outras vilas se consegue ajuda como dinheiro e itens. As casas guardam informação. Os ataques são sempre seguidos de contra-ataques. Assim, a única vantagem de quem toma a iniciativa é sair primeiro. Se você gostou de **Fire Emblem** e **Fire Emblem Gaiden** vai adorar esta versão. Ideal para quem curte o gênero.

*As sequências de animação se tornaram qualquer coisa de espetacular, o que acrescenta mais diversão ao jogo*

*Sempre surgem aliados*

*Cavaleiros têm grande raio de ação*

*Com Pegasus se vence o relevo*

*Nas casas você consegue as informações necessárias*

*A pessoa certa de seu grupo pode conquistar aliados*

*Ocorreu a evolução natural do Nintendinho para o SNes. Muito volume de jogo e bons gráficos, oferecndo o melhor da união de RPG com simulador.* **MK**

| FIRE EMBLEM | | | | | Nintendo |
|---|---|---|---|---|---|
| 24 Mega<br>1 Jogador | Fases: + de 40<br>RPG/Simulador | | | | Bateria |
| Gráfico | | | | | |
| Som | | | | | |
| Dificuldade | | | | | |
| Fun Factor | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

# GOEMON 2

Essa série é um dos carros-chefes da Konami. Mescla ação e diversão num cenário bem japonês - são samurais, ninjas e templos orientais de montão. As diferenças com o cartucho anterior da série são poucas. Nota-se, de modo geral, um aumento na qualidade do jogo e do gráfico. O fato de poder jogar com dois players simultâneos torna o jogo mais fácil, uma vez que se continua do ponto em que morreu (a não ser que os dois morram ao mesmo tempo). Cada personagem de Goemon 2 conta com duas armas: uma normal de curto alcance e a especial, que gasta dinheiro (é possível carregar). O jogo vem com bateria: para salvar, entre num hotel e selecione "save". Carregar o compan é possível também: um jogador se agac o outro pular sobre Assim, um se enca dos movimentos e outro dos ataques: caso os projéteis se estarão carregados jogos bônus são va e rendem uma boa

As demos abusam do humor

Um golpe de altura média

A dois, placar 98 a 99

Aproveite os meios de transporte

Os golpes baixos só fazem cair

Mais $ para quem limpar o

A melhor pedida é escolher Sassuke, o mais rápido e versátil

Boa sorte no parque de div

O velho jogo de memória, em versão veloz

*Goemon 2 é o tipo de jogo para quem se amarra num belo prato de peixe hiper mal passado. Ou seja, é coisa de japonês. A segunda versão desta série da Konami é ainda mais bonita, complexa e bem elaborada que a primeira.*

*E, como vocês t sabem, a "big K" costuma errar. Adore*

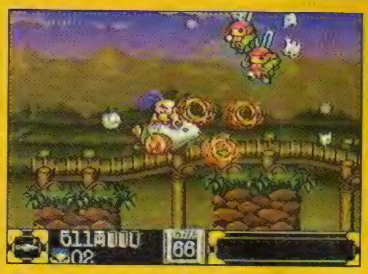
| GOEMON 2 | | | | Ko |
|---|---|---|---|---|
| 16 Mega<br>2 Jogadores | Fases: 6<br>Ação | | | Bateri |
| Gráfico | | | | |
| Som | | | | |
| Dificuldade | | | | |
| Fun Factor | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | |

## ÁREA 1

Treine bem os comandos, embora não sejam muito complicados. Este início é excelente para conseguir dinheiro e power ups. Na cidade pode-se comprar itens e gravar. Em algumas casas, ao longo do jogo, pode se encontrar personegens ilustres do mundo Konami, tais como Simon Belmont, Win Bee, e até Sparkster, de **Rocket Knight Adventures** para Mega Drive. No final da área, é possível lutar com o robô (Goemon Impact): destrua casas e inimigos primeiro para ganhar energias e bombas, e depois, detone o mestre. Caso você morra, volte para a fase da destruição.

*Passe aqui agachado para conseguir o baú*

*O capacete protege dos tiro; a armadura, dos inimigo*



*Esse transporte é muito veloz; nele, você não perde energia*

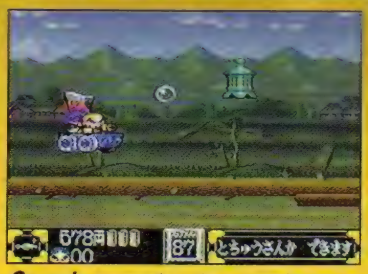
*Quando seu sumô-bot for jogado para fora do ringue, caia fora*

Os comandos são:
Y - Jab
B - Direto
A - Joga moeda (gasta dinheiro)
X - Bomba
L ou R - Defesa.

*Quando o inimigo vier a mil, use o direto (B) para fazê-lo ver estrelas*

## ÁREA 2

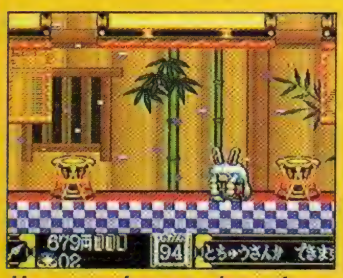
Nessa fase você pode encontrar o parque de diversões, os jogos bônus e o Xexex. Siga a trilha da ***GP*** ao lado.



*Quando encontrar transporte, use-o sem vacilar*

*A melhor pedida aqui é Sassuke. Suas habilidades serão testadas*

*Compre o item da direita para passar dos guardas da cidade*



*Use os tambores e vá por cima onde há muita grana*

*Através desta passagem secreta você vai chegar ao ...*

*...parque de diversões mas antes há uma fase*

*Neste mestre, use bombas para facilitar*

## ÁREA 3

A fase começa agitada nas costas de um dragão. O perigo maior surge quando o bicho passa sobre os espinhos: você é obrigado a passar por baixo no maior gás. Um dos maiores desafios é a cara da sombra. Ele joga um monte de siluetas de bichos, mas podem ser destruídos. Não se pode matar o mestre, porém, apenas sobreviver ao ataque dele. Convém ter bolinhos de arroz (energia reserva) e armadura para aguentar alguns ataques. O chefão tem um pião gigante. Use o direto. Caso ele se divida, oriente-se pelo radar. Se você morrer, volte uma fase e acumule energia suficienbte para encarar o robô.

*Passe rapidinho desse ponto, senão você dança direto*

*Se pagar para passar neste templo, ele o levará por outro caminho*

*Não hesite em usar bombas aqu assim fica bem mais fácil*

*Aqui dá pra pegar energia extra*

*Destrua ou desvie das sombras*

*Destrua primeiro o pião do chefe com diretos. Depois é baba*

## ÁREA 4

A maioria das fases são normais, sem muitas dificuldades. Só na penúltima fase há um probleminha. O primeiro final é falso. É necessário ter o peixe e passar mais para o fundo onde se encontra o final verdadeiro. Numa das vilas compre um item (ver legenda), que será necessário na área seguinte. O chefe é fácil. Se você estiver equipado não tem erro.

*Esse cara solta umas pulgas que grudam e reduz seu poder de pulo*

*Na fase do "trem", tome cuidado com os inimigos*

*Com o auxílio do peixe, pule o primeiro final e vá pro outro*

*Observe bem o movimento da esfera para evitar imprevistos*

*O item à esq. é essencial; o do meio, só após a área 5*

*Mate o mestre com as bombas sem problema*

## ÁREA 5

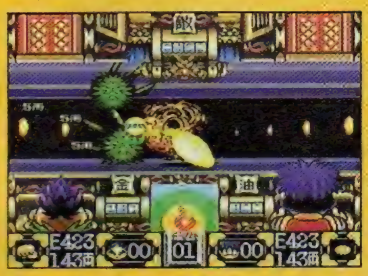
Para acionar o teleférico é necessário estar de posse do item da fase anterior. Caso morra, compre outro. Na cidade, entre em todas as casas e volte à fase anterior para comprar a fantasia de serpente que serve para reduzir pela metade a grana necessária para o uso dos projéteis. Na saída da cidade, encontre com o coelho doidão e logo enfrentará o mestre. Destrua o maior número possível de casas e inimigos e vá tirando a energia do chefão, como sempre. Passado um certo tempo, ele irá fugir e terá que ir quebrando as barreiras com socos diretos. Depois acabe de vez com o cara.

*Para passar, só com o teleférico*

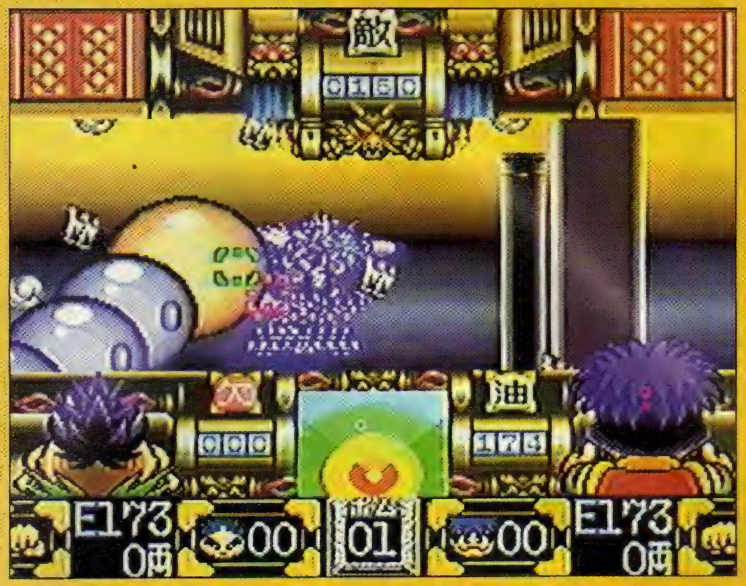
*Vá detonando os inimigos*

*Coelho esquisitão de novo*

*Vá destruindo tudo pelo caminho*



*Acerte com moedas esses troços verdes. Soque, ou defenda os tiros*



*Toda vez que ele se aproximar use o direto. De longe, atire moedas. Na hora do perigo não hesite em soltar bombas*

## ÁREA 6

A última fase é cheia de perigos. Na cidade existe mais uma passagem secreta. Veja nas fotos. Muitos labirintos complicados o aguardam. Você vai precisar de toda a sua sabedoria. O último mestre só pode ser derrotado acertando nos tiros do coelhinho. Banzai!!

*A última fase é uma salada das outras. Utilize tudo o que aprendeu*

*Use esta passagem secreta para conseguir a power glove*

*Use projéteis neste sub-chefe*

*As coisas engrossam no último chefão. Para tornar a passagem mais fácil, a jogada em dupla é a melhor saída. Atirem moedas para cima, desviando dos raios. Utilize-se dos guarda-chuvas para isto*

*Acerte nos tiros do coelho para atingir o robô*

# NOSSO NEGÓ VIDEOGAME.

## E TEMOS ÓTIMOS NEGÓCIOS PARA VOCÊ E SUA LOCADORA.

THE Best play Here
SUPER NINTENDO

Nintendo

PLAYTRON

GELAÇÃO

# CIO É

BEM-VINDO À PROXIMA FASE

MEGA DRIVE

SEJA NOSSO REPRESENTANTE EM SUA CIDADE. INFORME-SE

**CARTUCHOS • JOYSTICKS • ACESSÓRIOS • BRINQUEDOS • JOGOS P/ PC**

Wicale é o seu fornecedor especializado em games e brinquedos eletrônicos. Com seu pessoal de vendas treinado para prestar-lhe um atendimento personalizado, a Wicale oferece a você as melhores condições de pagamento e preços. Solicite a visita de nosso representante. Você vai sentir a diferença. Afinal, quem tem seriedade e competência só pode lhe oferecer o melhor. Confira.

SEGA

TEC TOY

ATENÇÃO GAMEMANÍACOS
Procure na sua locadora preferida o cupom Wicale e concorra a prêmios sensacionais.

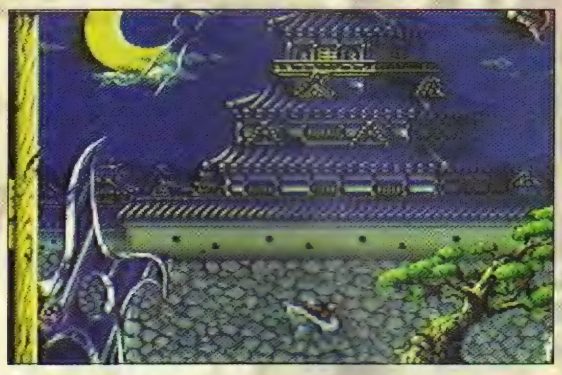
**TELEVENDAS**
(011) **703-8071**
Rua Minas Bogasian, nº 323
Centro - Osasco - CEP 06013-010

WICALE
AQUI O JOGO É LEGAL

**Tetris**, o quebra-cabeça eletrônico mais jogado no mundo, volta às telas do SNes. Como em **Tetris 2**, pode-se jogar contra um amigo ou desafiar o computador. Há novos elementos. No modo 1 player, escolha entre 8 personagens. O elenco é estranho, tem lobisomem, shamã, princesa, duendes... Cada figura possui uma magia que cria órbitas entre os blocos. Esses poderes podem pôr seu adversário numa situação difícil e vice-versa. Para dispará-los, entretanto, só completando as linhas com cristais. Quando o bloco seguinte estiver caindo, direcione para cima e alakazan... seu oponente vai roer os dedos. Os cenários de fundo têm paisagens coloridas e gráficos de prima. É o primeiro que se joga como personagem. Imperdível!

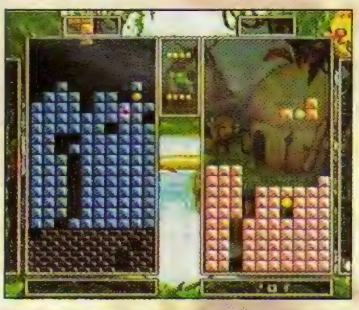
*Cenário do Bit lembra contos de fadas*

*Essa aldeia tribal é o cenário de Shaman*

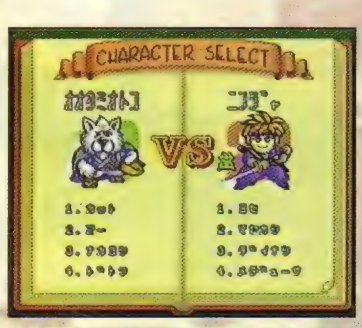


*Esse templo só poderia ser do Ninja*

*Muita escuridão no cenário de Dragon*

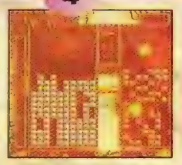
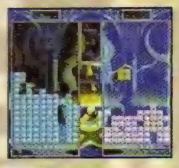
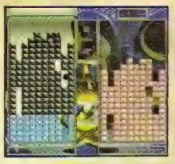
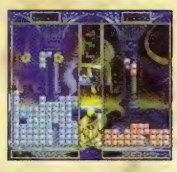
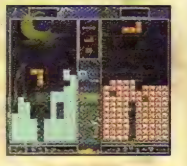
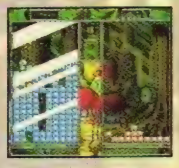
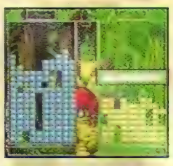
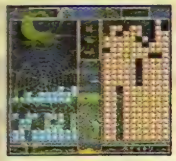
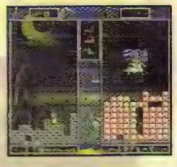
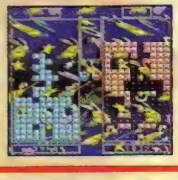


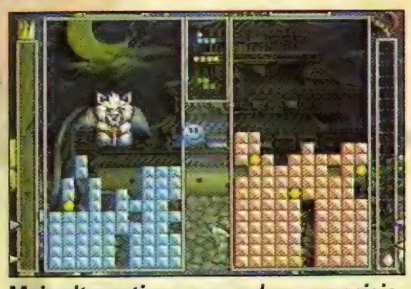
*Tetris ficou ainda melhor*



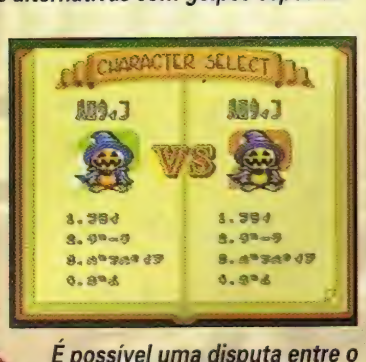

*Mais 2 personagens com dicas GP*

*Esse é um dos melhores momentos de Tetris, quando se apagam 4 linhas*

| | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|
| HALLOWEEN | Fry: preenche suas três linhas inferiores | Dark: escurece a tela do inimigo | Vampire: pega os cristais estocados do inimigo |  Bomb: esburaca blocos d adversári |
| ALADDIN | Seesaw: manda 2 de seus blocos para o inimigo |  Shield: as linhas do adversário não o afetam |  Fax: transfere seus blocos para o oponente |  Controle remoto: controle 2 blocos d inimigo |
| WEREWOLF | Cut: corta suas 4 linhas superiores | Lento: retarda a descida dos blocos inimigos | Parasita: se o adversário faz linha, você também faz |  Rensa: a fazer uma linha os blocos se soltam |
| PRINCESS | Sol: apaga três fileiras à sua escolha |  Mirror: as magias do adversário beneficiam você | Paralise: impede a rotação do bloco inimigo |  Copy: Vo copia o campo d adversári |
| SHAMAN | Moisés: abre seu campo | Potente: o botão de rotacionar do inimigo se acelera | Maldição: faça linha e petrifique o campo oposto | Pray: acio qualquer golpe nív 4 de mod aleatório |
| NINJA | Canto: abre-se um espaço em um dos seus cantos | Illusion: mostra um bloco falso ao inimigo |  Teia: as linhas completas do inimigo não descem |  Medusa: petrifica blocos do adversári |
| BIT | Stardust: apaga suas linhas com estrelas | Fever: você e o inimigo recebem 10 blocos iguais | Gang: rouba os cristais do campo do inimigo | Mambo: blocos do oponente sobem e descem |
| MIRURUN | Mirurun: destrói as 4 linhas inferiores | Invert: inverte o controle do adversário | Pentalis: Adiciona 5 linhas no campo oposto |  Sirtet: tro blocos po vazios e vice-versa |



Mais alternativas com golpes especiais




É possível uma disputa entre o mesmo personagem

Tetris não é s
um jogo, é u
estilo. Jogos
mais jogo
baseados n
clássico do russ
Pajitnov chegam a
mercado, como est
variante do Tetris 2
Bombliss. Em vez da
bombas, usam-se magia
com resultados qu
parecem imprevisíveis. Ma
logo você saca que um
magia usada na hora certa
vital para vencer. MK

**TETRIS B. GAIDEN** BPS

| 8 Mega<br>2 Jogadores | Fases: 9<br>Puzzle | Continue | | |
|---|---|---|---|---|
| Gráfico | | | | |
| Som | | | | |
| Dificuldade | | | | |
| Fun Factor | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 |

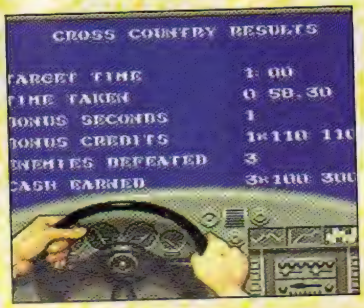
# BATTLE CARS

**Battle Cars**, da Namco, é uma corrida em alta velocidade pelo primeiro lugar no campeonato. A perspectiva é idêntica a do clássico **F-Zero**. O visual futurístico está mais para **Rock'n Roll Racing**. São 3 modos de jogo: um jogador, com 9 fases e suporte de password; dois jogadores num racha pela vitória ; e o modo tournament, um campeonato com 8 concorrentes. Você escolhe logo de cara a sua supermáquina, entre 3 modelos arrojados. A partir daí, é mão no volante. Com o decorrer das disputas você junta grana para equipar seu carro com um novo motor, amortecedor, freio e armas de última geração. No modo dois jogadores, a tela é dividida ao meio com efeitos Mode 7. É uma grande pedida para quem gosta de aliar muita velocidade e destruição.

*Escolha sua caranga e a cor*

*A coisa pega pra valer*

*Destrua o adversárrio*




*A matemática da corrida*

*Tipos esquisitos o desafiam*

*Envenene sua máquina*

PÉ NA TABUA

***F-Zero gráfico Rock'n Um ar Perde pouco na ação. M galera vidrada em velocidade já rendida! MB***

**BATTLE CARS**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 8 Mega<br>2 Jogadores | Fases: N/D<br>Corrida | | Co |
| Gráfico | | | |
| Som | | | |
| Dificuldade | | | |
| Fun Factor | | | |
| | 1 | 2 | 3 |

# GAME SHOPPING


MANIAC GAMES

TRANSCODIFICAÇÃO DE S.NES E MEGA DRIVE EM 30 MINUTOS, COM 2 ANOS DE GARANTIA POR US$ 10,00.

**PROMOÇÃO - GRÁTIS**
**DESBLOQUEAMOS SEU S.NES E NES NO ATO DA TRANSCODIFICAÇÃO.**

TÉCNICOS ESPECIALIZADOS EM VIDEOGAMES.

TEMOS FITAS ORIGINAIS NOVAS E USADAS.

DESBLOQUEAMOS MEGA DRIVE E MEGA CD.

**VENDEMOS KIT DE TRANSCODIFICAÇÕES PARA S.NES**

ATENDEMOS TODO O BRASIL VIA SEDEX

**MANIAC GAMES**

R. DOMINGOS DE MORAIS, 211 - CJ. 3
TEL: (011) 573.0586
CEP: 04010 970 - SÃO PAULO - SP

*** GAME LOCADORAS ***

NOVIDADES PARA SEU GAME SALOON

1 - **MEGA TIMER:** CONTROLE TIMER, INDICAÇÃO DE DISPLAY, CONTADOR DE EVENTOS
2 - **MESA SYTEM:** COMANDOS PROFISSIONAIS IDEAIS PARA GAME LOCADORAS, GAME SALLONS, RESIDÊNCIAS, BUFFETS ETC. ADAPTÁVEL PARA QUALQUER GAME.

NÃO PERCA SEU TEMPO, DINHEIRO E PACIÊNCIA. INVISTA EM SEGURANÇA, TECNOLOGIA E OPERACIONALIDADE. INVISTA NO MEGA TIMER E NA MESA SYSTEM. INVISTA **GAME SOFT.**

**GAME SOFT - TALENTO EM TECNOLOGIA**
**TEL: (011) - 857.1757**

CURITIBA

STAR game

**Locação e Venda**

• SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE
• NINTENDO • MASTER SYSTEM
GAME BOY • GAME GEAR

R. Tapajós, 1292 - Tel.: (041) 338.6818 - Curitiba - PR

PLAY GAMES

**TROCA DE FITAS**
MEGA, NINTENDO, MASTER US$ 2,00
SUPER NES US$ 6,00

**LOCAÇÃO DE FITAS**
ONDE VOCÊ ACHA AS FITAS RECEM LANÇADAS!

CONSOLES - FITAS - ACESSÓRIOS
R. MADRE CABRINI, 299 - V. MARIANA - TEL: (011) 575.9730

**BORIS & TOYS ELECTR.**

**CONSERTOS DE BRINQUEDOS E TRANSCODIFICAÇÕES DE:**

Master System, Mega Drive, Game Gear, Super Nintendo, Game Boy, Super Famicom, Neo Geo, Phanton System.
Televisores Importados.
**ORÇAMENTO GRATUITO**

HORÁRIO: 2ª à 6ª das 10:00 às 18:00 hs.
Sábados das 9:00 às 18:00 hs.

**SHOPPING ELDORADO**
Av. Rebouças, 3970 - 1º subsolo - Loja 1009
TEL/FAX: (011) 814.0455 - Sequencial

# A PORRADA FINAL!

**Prepare seus nervos!**
**Chegou,**
**direto dos EUA,**
**o guia oficial de**
**STREET FIGHTER II**
**da GAMEPRO.**
★ **Novas combinações mortais, dicas e códigos secreto**
★ **Tudo para Mega Drive e Super Nes**
★ **Mais de 400 fotos exclusivas**

**NAS BANCAS CORRA E GARANTA O SEU!**

# BUGS RAB

*Por Lawrence da Arcadia*

Pernalonga (Bugs Bunny em inglês) é um dos mais conhecidos personagens de desenhos animados de todos os tempos. Agora, junto com alguns amigos famosos, ele promove, em grande estilo, um jogo fantástico com grande visual para o SNes.

## ATAQUE DE NERVOS

Em **Rabbit Rampage**, você encarna um Pernalonga à beira de um ataque de nervos. Tudo porque o desenhista está pirado e pintando você em difíceis situações. É preciso viajar ao longo de dez fases, cruzando com personagens de cartoon pela direita e esquerda, e tentar encontrar o animador responsável por toda esta confusão. O elenco de astros da Warner comparece em massa. Imagine travar lutas contra o maníaco The Crusher; Wile E. Coyote; o terrível demônio da Tazmania e; Elmer, o caçador. Suas armas e golpes para enfrentar o inimigo são tortas, chutes, rodas e pulando sobre suas cabeças. Por fora, você recebe a valiosa ajuda da companhia Acme, que distribuiu muitas invenções nas áreas onde Bugs está encurralado. Você pode encontrar ossos de cachorro explosivos, dinamite, bombas, rolhas (para lobos famintos) e geléia (armadilhas para soldadinhos de pão de gergelim).

## PIQUE DE CARTOON

Os gráficos em **Rabbit Rampage** são fora do comum. Você vai reconhecer imediatamente cada personagem e os cenários da Warner. Na animação, o marcante traço humorístico: a certa altura do jogo, o velho Yosemite Sam solta o verbo contra seu dragão (Este dragão é tão estúpido!), e assim por diante. Pernalonga não brilha sozinho neste cart, e sua atenção será dispersa entre os detalhes minuciosos de cada fase. O jogo trabalha bem as trilhas musicais e efeitos sonoros. Algumas das fases (The Haunted House, ou A Casa Mal Assombrada, por exemplo) são difíceis de ultrapassar e requerem precisão e habilidade do piloto.

### Wascally Winter Wonderland

*Sempre que puder, chute os inimigos. Caso prefira, pule sobre eles para evitar qualquer confronto*

*Use os itens da Acme antes de chegar até ele. Você não pode acumular itens para a fase seguinte*

### Elmer Fudd

*Salte sobre Elmer e chute-o por trás. Os itens da Acme são de grande ajuda nessa hora*

**SNes**
**Rabbit Rampage**
**Sunsoft**

Pernalonga ganha novo jogo e você vai adorar a novidade, principalmente se for fã do coelho. Você deve gostar dele mesmo se odiar coelhos!

| Gráfico | Som | Controle | Diversão | Desafio |
|---|---|---|---|---|
| 4.5 | 4.5 | 5.0 | 4.5 | Avançado |

*US$ 64.95*
*12 mega*
*Já disponível*
*Ação/adventure*

*1 jogador*
*10 fases*
*Visão lateral*
*Multi-scrolling*

### Way, Way Out West

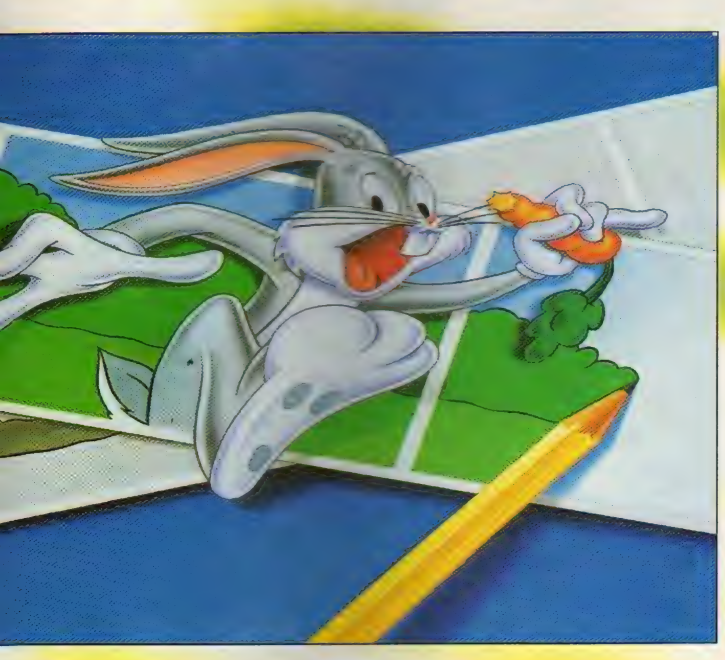
*A ferramenta mais importante da Acme são os marcadores de fase. Tente pegá-los assim que puder, para não correr o risco de voltar ao começo*

*Fique junto aos cowboys quando estiver sem arma. Pule sobre suas cabeças e tome os revólveres deles*

### Nasty Canasta

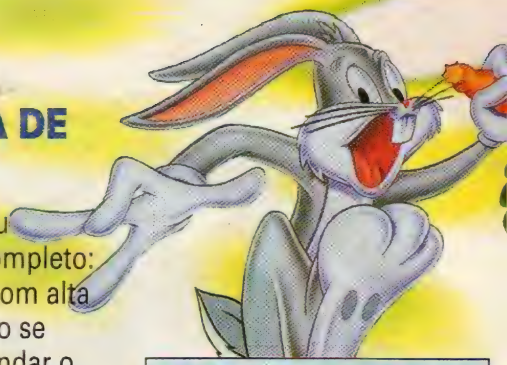
*Pule em cima da cabeça d Canasta para eliminá-lo. nivelado com o corpo de cuidado para não ser atí sua arma*

# NY T RAMPAGE



## PERNALONGA DE PRIMEIRA

A Sunsoft conseguiu produzir um jogo completo: bonito, divertido e com alta jogabilidade. É como se você pudesse comandar o desenho original. A soma dessas qualidades fazem de **Rabbit Rampage** um daqueles carts que, quando você começa a jogar, fica difícil deixar de lado. E, certamente, está destinado a ocupar um lugar de honra entre os grandes jogos para SNes. Que tal uma cenourinha aí, velhinho?



## A Spaced-Out Odd-yssey

*Esta fase esconde muitas surpresas. Você pode pular em Martian Buses e achar invenções da Acme*

*Se você for encolhido pelo laser azul, corra por baixo do marciano que o atingiu para poupar uma vida*

## Full of Bull

*No começo desta fase, siga para a direita e colha as vidas. Depois, volte para a esquerda e espere por El Toro*

***Deixe que o Touro quebre a parede para você. Aguarde até que seus chifres apareçam no lado direito da tela, e salte sobre a barricada. Mantenha o movimento para a esquerda.***

## El Toro

*Não use nenhuma bigorna até acionar o switch, porque você vai precisar delas na viagem de volta. Vá para a direita e use uma bigorna toda vez que surgirem os chifres de El Toro. Continue indo para a direita até conseguir prendê-lo no metal*

## Marvin the Martian

*Na verdade ele não um chefe de fim de fase, mas você tem que se livrar de Martvin da mesma maneira. Ele solta pequenos robôs explosivos, portanto detone-o o mais depressa possível*

## Blow the Varmint Down

***Você tem que abater todos os três lobos maus para atravessar esta fase. Use muitos Corks e dinamites para o último lobo na casa de tijolos***

*Cheque a chaminé à procura de Corks*

## Yosemite Sam

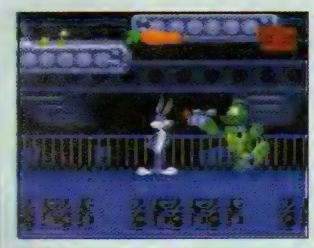
*Esquive-se toda vez que a lança ficar muito próxima e pule no nariz de Sam sempre que ele inchar e ficar vermelho. Seja cuidadoso*

## Devil in Disguise

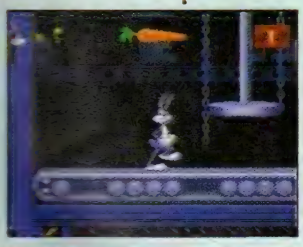
Você está no mundo do demônio da Tazmania e vai precisar de ajuda. Atrás desse totem se esconde um peru

Use o peru para distrair Taz depois que ele entrar na árvore. Pule por cima dele até chegar à árvore petrificada

## No 'Bots About it



A fábrica de robôs tem um exército de autômatos loucos para acabar com coelhos. Toy Tanks neles!



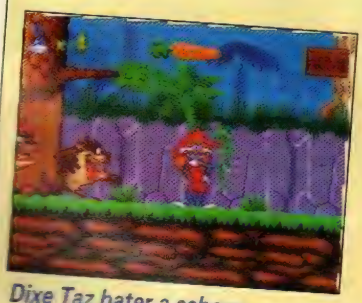
Ponha um marcador de nível pouco antes do espremedor metálico

## Big-Time Wrestling

Para tranquilizar The Crusher, pule e pegue o sino. Quando você usa ess invenção da Acme, um sin toca e The Crusher pára, pensando que o round terminou. Bata!

Você fica invencível quand está nas cordas, mas tenha cuidado para não se aproximar demais de The Crusher, senão pode ter uma aula de aviação

## Taz and the Missus

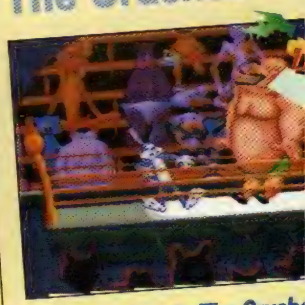


Dixe Taz bater a cabeça seguidamente na última árvore. Vão cair frutas na cabeça dele. Deixe rolar e Mrs. Taz fará o resto

## Wile E. Coyote

Para pegar o Coyote, você tem que fazê-lo cair. Pule sobre as duas alavancas de segurança e ele vai despencar. Agora vá para baixo, bata nas abelhas que ele vai reaparecer. Pule na cabeça dele para ele cair. Você terá que fazer isso mais de uma vez

## The Crusher



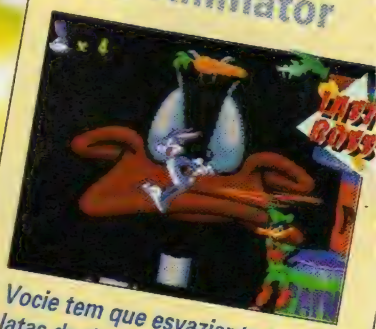
Comece evitando The Crushe Quando você perceber um b negro caindo do teto, apanh use-o. The Crusher cairá de vez por todass

## A-Haunting

Se você estiver em vias de ser esmagado na Casa Mal Assombrada, tente cair pelos buracos do chão. Às vezes dá certo

Alguns lustres aguentam seu peso, mas não por muito tempo. Utilize-os como meio de transporte

## The Animator

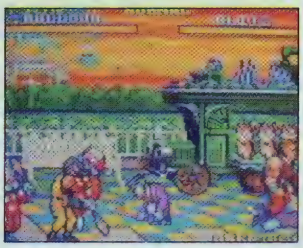


Vocie tem que esvaziar todas as latas de tinta de Daffy até que ele nnao consiga mais pintar o caminho para conseguir sair do canto onde vocie o encurralou. Cuidado com Duck Dogers

POWER SNES DICAS

## COMBATRIBES

### Comece com 30 vidas



Para começar com 30 vidas espere a tela Game Over surgir e, no controle 2, deixe apertados ao mesmo tempo L, R e Select. Ao surgir o título, vá à tela de opções e mude os créditos para 30.

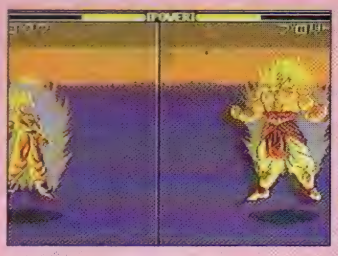
## WOLF CHILD

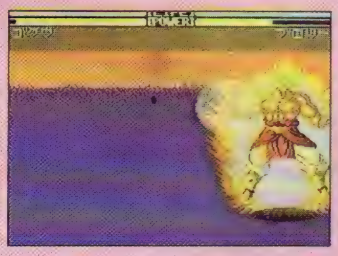
### Invencibilidade

Com este super código de invencibilidade ninguém vai latir para a lua. Jogue normalmente o primeiro estágio. Quando o chefão morrer e o personagem levantar a arma em sinal de vitória, use ao mesmo tempo A, B e Start. Você só perde a invencibilidade se tocar no ícone de energia/mutação.

## DRAGON BALL Z 2

### Mão na roda





**MODO TURBO**

Ligue ou reset o jogue usando os botões L ou R. Se o subtítulo começar a piscar e a música for diferente, significa que você terá 20% a mais de velocidade. Se você fizer a mesma operação pressionando os botões L e R a velocidade se torna 50% maior.

**"PIVETE MODE"**

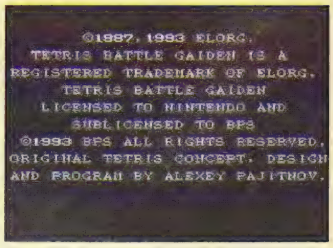
Comece o modo versus, escolha seu personagem e durante o demo aperte ↓ 5 vezes. Os personagens viram pulgas.

**GOLPES SECRETOS**

Aproxime-se do inimigo e pressione →←↓↑ + Y ou B, de acordo com o personagem. Não funciona com Perfect Cell e Cell Jr.

## TETRIS BATTLE GAIDEN

### Jogue com os mestres



No momento em que aparecer a imagem de copyright (acima, à esquerda) na tela, pressione no controle 1 B, B, X, X, A, Y, A, Y, ↑, ←. A tela que era branca vai se tornar azul. Agora, no modo versus (só funciona nesse modo), na hora de escolher o personagem mantenha pressionados L e A até que a tela de jogo apareça. Dessa maneira você estará escolhendo o dragão. Se você fizer o mesmo procedimento e no final pressionar R e A, ficará com a Grand Princess.

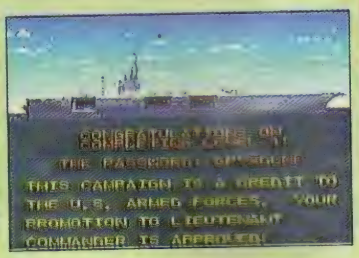
AS MAGIAS

DRAGON
Nível 1 - press - compacta os blocos
Nível 2 - select - com L e R se escolhe a peça
Nível 3 - roulet - embaralha o controle do adversário
Nível 4 - change - troca o seu campo com o do adversário

GRAND PRINCESS
Nível 1 - Hyper Fly - as 4 linhas inferiores se completam, sem perda dos cristais
Nível 2 - Reverse - reverte o controle do adversário
Nível 3 - Doubles - você manda linhas em dobro para o adversário
Nível 4 - Clear - limpa toda sua tela

## TURN N BURN

### Todas as Passwords do nível Novice




2ª Fase - **NQBJKLFF**
3ª Fase - **GSZWBFPT**
4ª Fase - **RRHCZJVM**
5ª Fase - **BPYXDLNF**
6ª Fase - **LFMGWTKQ**
7ª Fase - **PDTBCZNJ**
8ª Fase - **DKVWGSQK**
9ª Fase - **GKQZBLCT**
10ª Fase - **DCHHRPFJ**
11 ªFase - **WZGNJYZX**
12ª Fase - **JDZFMLFV**
13ª Fase - **SPBCTRRG**
14ª Fase - **SPWVJKDH**
15ª Fase - **LPKQBPFZ**
16ª Fase - **TDLJGSHX**

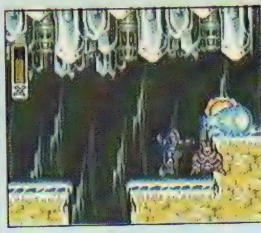
## SUPER WIDGET

### Passwords

Fase 2 - **JHKBHW**
Fase 3 - **RKJSHR**
Fase 4 - **JKJMFW**
Fase 5- **RBLHKH**
Fase 6 - **JBKFFR**
Fase 7- **RJRBFF**
Fase 8 - **JJRSHH**
Fase 9 - **WSRMHH**
Fase 10 - **JSRFKL**
Fase 11- **WLKKKL**
Fase 12 - **JLLJKL**
Fase 13 - dificuldade 1 & 2 - **RMLLKL**
Fase 14 - dificuldade 4 - **LRBBJJ**
Fase 16 - Última fase, dificuldade 5 - **KFBRSJ**

## MEGAMAN

### GP PAGA



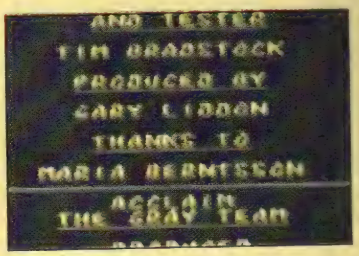
Na fase de Chill Penguin, destrua as redomas com a arm Fire Wave. Dessa maneira você vai conseguir encontra Heart Tank que fico faltando na última Gamepower.

**PASSWORD D**
**ÚLTIMA FASE**
3676 4667 5148
Com tudo no máxi

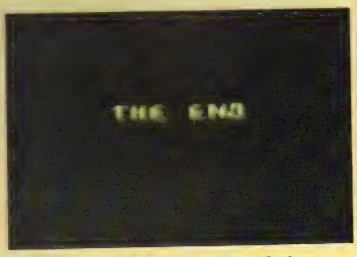
## MORTAL KOMBAT (G.BOY)

### Jogue com Goro

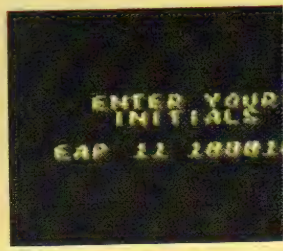
Derrote Shang Tsung e ganhe o jogo. Espere os créditos e as palavras The End aparecerem. Direcione ↖ e segure junto com o Select e o botão A até a tela onde se lê "Enter your initials". Digite e aperte A. Quando o recorde aparecer aperte Start e você irá para uma tela com a mensagem "Goro Lives...as you!" Você achou uma nova versão de Mortal Kombat onde você luta como Goro e seus inimigos têm novos nomes.



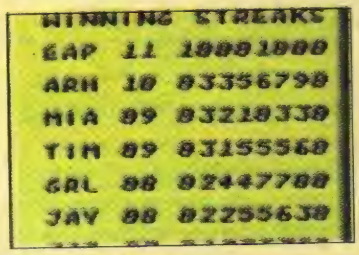

*Termine o jogo*




*Direcione ↖ e aperte A e Select*



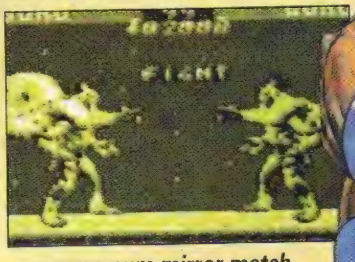

*Coloque suas iniciais*




*Aperte Start*

*"Goro lives... as you"*

*Agora é só detonar...*




*...mesmo num mirror match*

# WAYNE'S WORLD

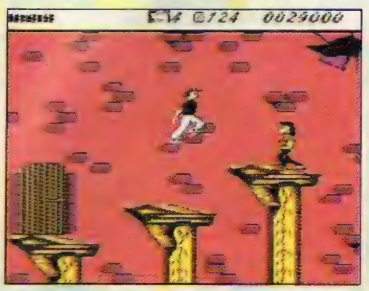
*Por Data Carvey*

Quem babou de tanto rir com a dupla de roqueiros mais engraçada do cinema, tem agora a oportunidade de jogar a versão para 8 bits deste jogo, que teve uma ótima aceitação para SNes.

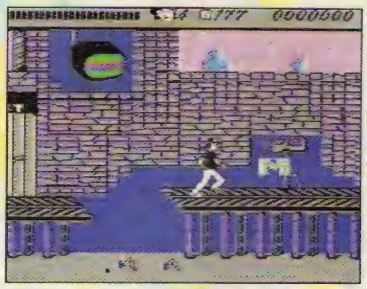
## FEITO PARA RIR

Este game segue o gênero comédia. Os bonecos reproduzem com charme algumas das palhaçadas que a dupla já mostrou nas telas de cinema do mundo inteiro, o controle é cheio de movimentos referentes à série e entre os inimigos encontram-se símbolos máximos da breguice, como pilhas de discos do Barry Manilow e Tvs voadoras. Mas você não ligou o console para rir e sim para jogar. Exatamente nesse ponto é que reside o perigo! Você escolhe entre os dois heróis, Wayne e Garth, e tem que lutar em cinco cenários urbanos à procura de Benjamin, um executivo da televisão. Hora agitando em um nightclub, hora no apartamento da pretendente de Ben, eles apresentam um arsenal reduzido para combater os inimigos. Quase não há desafio, os adversários são vulneráveis demais, previsíveis, e se aproximam de você todos ao mesmo tempo. Com tudo isto, Waynes World só vale como indicação para iniciantes.

*Use o pulo de Wayne para cair atrás de Gaswork*



*Antes de saltar, ande para a direita quando estiver nas plataformas da Gaswork.*

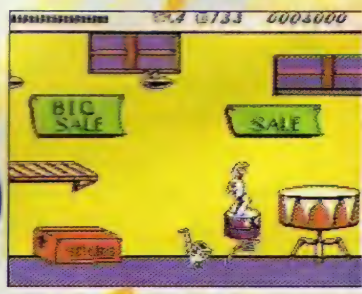


*Não fique por muito tempo nas plataformas do estúdio de Benjamin, em Chicago. Wayne pode se deparar com algumas cobras de cordas de guitarra*

*Tente comer todos os donuts na loja de doces e você terá uma vida extra.*

## DERRAPADA

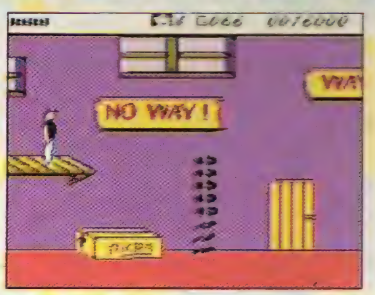
Nada de gráficos, detalhes de sprites ou cenários de fundo que mereçam algum tipo de crédito. Na segunda fase - Gaswork - você não tem a mínima idéia do lugar onde está o seu personagem, a não ser que consulte o manual. Gaswork é um nightclub? Bem, ao folhear as páginas do manual, você descobre que sim!



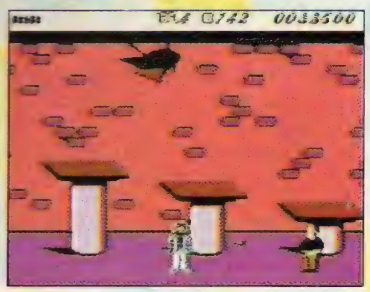

*Garth pode se safar de alguns inimigos da fase 1, seguindo por cima.*

## CINEMA MUDO

Se os gráficos são considerados ruins, os sons beiram a calamidade. Os efeitos sonoros são remanescentes dos jogos da década de 80, completamente sem atrativos, e o único vocal é um lamento repetitivo de Wayne ("No way!") quando se perde. Ainda assim, é uma pedida razoável nesses tempos de vacas magras.




*Não deixe que o chefão da primeira fase encurrale Wayne nos cantos. Pule nas plataformas para acertar a pilha de discos do Barry Manilow.*



*Garth não precisa ir para a direita durante a segunda fase. A saída será encontrada em cima, à esquerda.*

NES
**Wayne's World**
THQ

Apesar de todas as mancadas, Wayne's World garante a sua diversão. Iniciantes e fãs da dupla podem até mesmo se interessar bastante pelo cart.

| Gráfico | Som | Controle | Diversão | Desafio |
|---|---|---|---|---|
| 2.0 | 2.0 | 3.0 | 2.5 | Avançado |

| | |
|---|---|
| US$ 49.95 | 1 jogador |
| 2 Mega | 5 fases |
| Já disponível | Visão lateral |
| Ação | Sem continues |

# Kirby's Pin

**Por Lawrence da Arcadia**

Não podia ser melhor! No momento em que o Game Boy se firma como o console portátil com o maior número de lançamentos, **Kirby's Pinball Land** resgata o nostálgico fliper, dessa vez na telinha. Uma excelente sacada para divertir a moçada e os veteranos do pinball.

## MANDANDO BALA COM KIRBY

As três terras do pinball foram invadidas pelo rei Dedede. Cabe a Kirby expulsar o tirano e seus sequazes do território. Cada tela de pinball representa uma das terras e, no topo de cada uma você enfrenta um dos "bichinhos de estimação" do rei: Wispy Woods, uma árvore amaldiçoada; Kracko, uma nuvem carregada de trovões; ou os Poppy Brothers, dois irmãos que lançam bombas contra O pacato Kirby. Para derrotar estes chefes, nosso herói precisará de muita ajuda de Chilly, Nimbus, Cloudy e Big Boo. Estes são os itens de ajuda que funcionam como rebatedores, levando você para outras zonas. E a ação é non-stop; cada quadro possui seu bônus games e os respectivos chefes de fase. Você pode ficar jogando horas seguidas sem ver o mesmo inimigo repetido. Os bônus game são um espetáculo a parte: campos de futebol e um jogo de blocos bem no estilo de **Arkanoid**.

## VISUAL E SOM UM ESPETÁCULO À PARTE

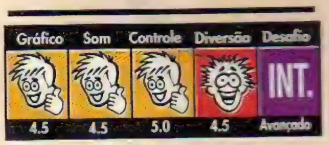
Os gráficos em **Kirbys Pinball Land** são claros e bem definidos. A bola (Kirby) se move tão rapidamente que para acompanhá-la com a visão é preciso muita atenção. Os programadores deram um trato fino na música, com uma diferente para cada estágio. Sem falar em trilhas exclusivas para os chefes de fase. Você pode ouvir cada sino, bandeira e flipada como numa máquina real.

## AS ALEGRIAS DE UM BOM FLIPERAMA

Este é o tipo de jogo que requer paciência, destreza e reflexos rápidos. O objetivo é não deixar a bola cair antes de conseguir uma pontuação recorde. Em algumas ocasiões, entretanto, as bolas são devolvidas ao campo de jogo. Existe também a colher de chá de salvar o seu progresso na partida. Assim, a diversão dos nostálgicos das velhas máquinas e mesmo daqueles que não encostar a barriga numa delas está garantida.

Gameboy
**KIRBY'S PINBALL LAND**
Nintendo

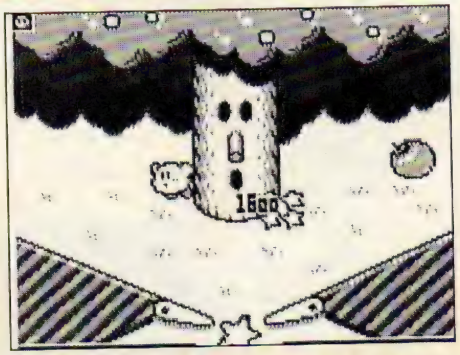
A Capcom mais uma vez conseguiu fazer um jogo de mestre nesta sequência para Nintendo 8 bits. Clima de desenho animado e muito bom humor!




*2 Mega*
*Já Disponível*
*Pinball*
*1 Jogador*

*EUA*
*Bateria*

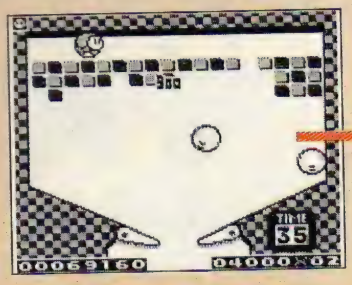
## The Boss: Wispy Woods



*Para derrotar a Wispy Woods é preciso atingi-la cuidadosamente com o ataque de maçãs que imobilizam um dos flipers.*

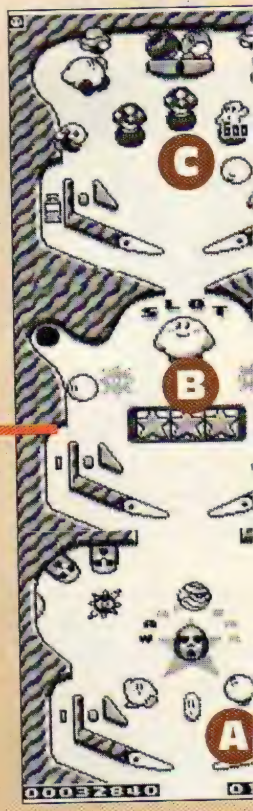
**A** *Acenda todas as letras de WARPSTAR e você voltará à tela de seleção*

**B** *Acerte as três Warp Stars na Slot Machine e você avançará para o bônus stage*



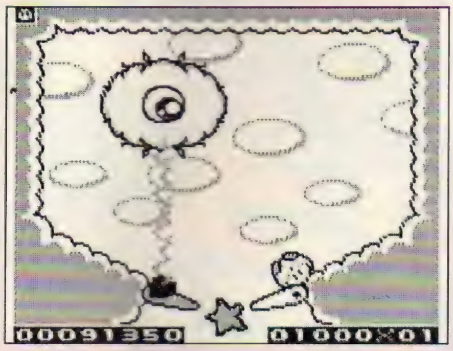
**C** *Para chegar ao chefe da Wispy Woods Land, tente atingir os três cogumelos acima dos flipers. Com isso, aparece uma Warp Star no topo da tela. Mire nela e mande bola. Se acertar, vai direitinho para o chefe.*

## Wispy Woo



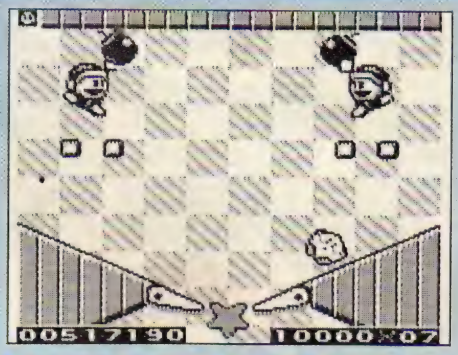
# Land

## The Boss: Kracko



*Kracko vai ficar rondando na parte superior da tela. Acerte-a antes que ela comece a rodar. Cuidado com seus raios em direção aos flipers. Se um for atingido, mova rapidamente o outro para não perder a bola*

## The Boss: Poppy Brothers



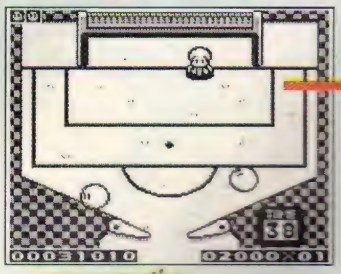
*Para matar os Poppy Brothers, preocupe-se primeiramente em atingir os blocos no topo. Se você ver uma bomba sendo lançada para um de seus flipers, use o outro para interceptá-la.*

**G** *Acenda FROSTY e você terá uma grande ajuda no meio da tela.*

## Poppy Brothers

**H** *Atinja os itens da esquerda e eles aparecerão no meio. Agora, vá para o meio. Faça isso quando ver uma Warp Star...*

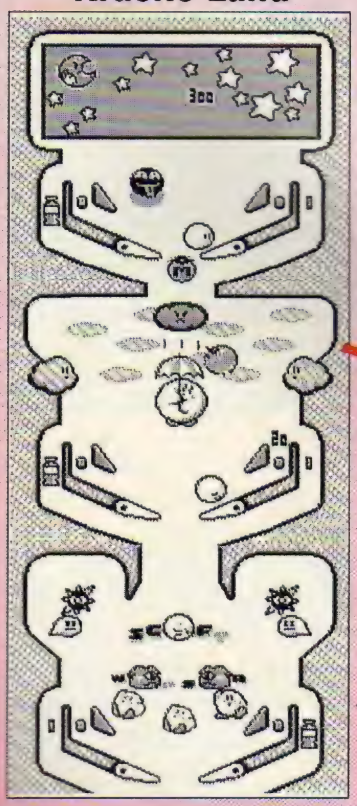
BONUS GAME



*...soccer practice*

**I** *Os ovos vão quebrar e surgirão três galinhas. Mande Junior Poppies atrás delas antes que elas façam ninhos, senão elas viram ovo outra vez. Depois de cuidar delas, elas se transformam em ovos itens. Mire na Warp Zone*

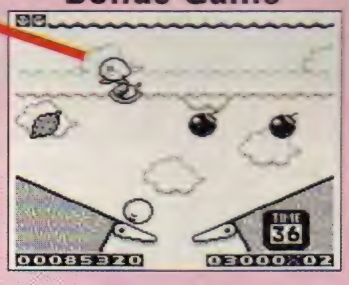
## Kracko Land



**D** *Preencha as letras de SCARFY. Vai surgir um trio da pesada que puxa Kirby para a tela do meio.*

**E** *No topo desta tela fica Nimbus, uma nuvem que vai de um lado para outro. Acerte-a. Quando a chuva cair, toque no guarda-chuva para subir mais uma tela.*

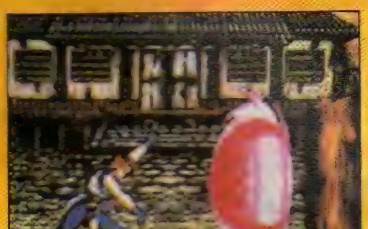
## Bonus Game



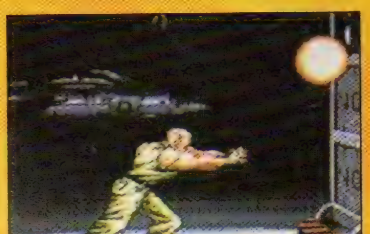
**F** *Para acabar com Kracko é preciso atingir o sol por três vezes. Depois mais três investidas, desta vez contra a lua. Uma Warp Star vai aparecer. Detone-a.*

**Art of Fighting** foi o primeiro da série 100 Mega Shock, e quando apareceu causou impacto pelos personagens gigantes, alguns ocupando quase toda altura da tela. A segunda versão não é muito diferente neste aspecto, mas muita coisa mudou. Os botões de soco (A) e chute (B) variam de força conforme o tempo de pressão dos mêsmos. É necessário pegar o "timing" para utilizar com eficiência os golpes fracos e fortes. Colocando-se duas vezes para frente ou para trás obtém-se um dash (corridinha), como em **Art of Fighting.** Mas agora, ao colocar o controle ao contrário da direção do dash, freia-se instantaneamente. Na primeira versão, de acordo com o timing do botão, a velocidade dos projéteis variava. Mas já não há mais variação de forte e fraco em se tratando de golpes especiais. Todos os personagens podem usar a parede para saltar mais alto. É só pular em direção a elas e apertar C (exceto Mr. Big e Micky). Se provocar o adversário (botão D) tirará o "ki" (energia necessária para usar os golpes especiais) dele. Agora os movimentos finais da provocação podem ser encurtados se usar um golpe especial. Apagar os projéteis com socos e chutes ficou mais fácil. Os personagens que atacavam duas vezes no salto perderam esta regalia. Quanto menos energia você tiver, menor será o dano causado pelo opone
Pode-se selecionar
cores para cada
personagem confor
botão utilizado (A,B
Agora é só destruir
descobrir os golpes
que a SNK pôs no j
**of Fighting** tornou
jogável e excitante.
era bom ficou melh
Pau!!

*Se for arremessado aperte A,B ou C quando tocar o chão. Os d
serão bem menores. Obs: não adianta apertar rapidinho o botã
acionar simultaneamente os três botões a coisa fica um pouco*

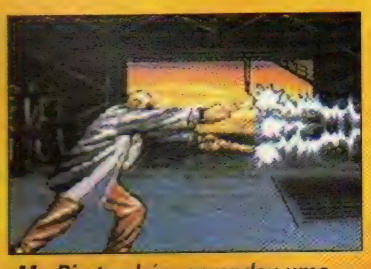


*Super death blow (→←↙↓↘→ + A)*

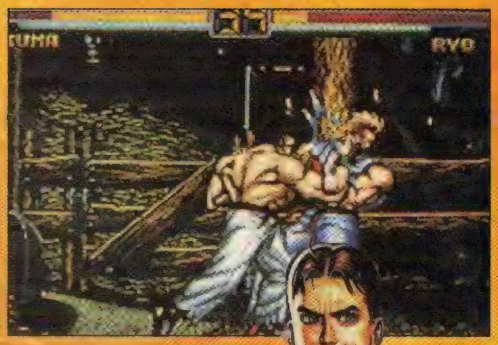


*O de John atira em 3 direções*

*Micky solta 2 em seguida*

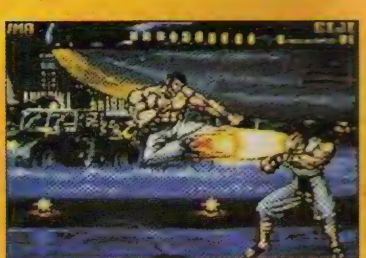


*Mr. Big também aprendeu uma*

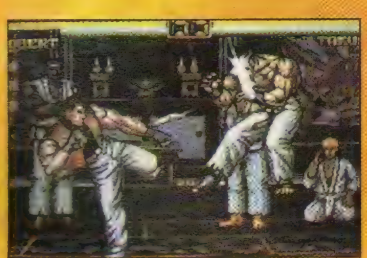


Na versão original, apenas a roupa de King era destruída quando se utilizava uma magia para dar o último golpe no adversário. Agora isso acontece com todos

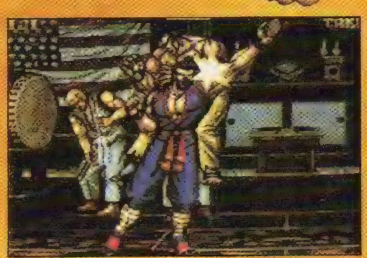
Fique atento ao timing e aperte o botão um pouco antes de sua energia estar no máximo, porque depois ela retorna ao mínimo



Takuma Sakazaki consegue usar os mesmos golpes de Robert e Ryo, só que com mais poder



O chute múltiplo de Robert continua sugando tudo à sua volta, detone!



O Upper (C+A) é eficiente contra ataques aéreos. Isso vale para todos os lutadores

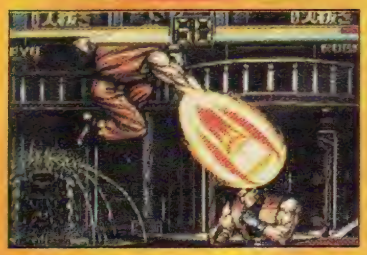
A coisa anda esquentando nos arcades. Art of Fighting 2 ficou ainda mais animal e competitivo. A quantidade de golpes aumentou, todos os personagens possuem a super magia e o "1mil em um". E a melhor notícia é que essa máquina já está chegando aos fliperamas mais baratos. Com licença, que eu vou à luta. **BB**

**ART OF FIGHTING 2** — **SNK**

| | | |
|---|---|---|
| 178 Mega | Fases: N/D | Continue |
| 2 Jogadores | Luta | |

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| Gráfico | | | | | |
| Som | | | | | |
| Dificuldade | | | | | |
| Fun Factor | | | | | |

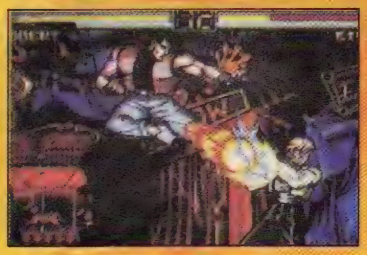
## RYO



*Agora tem magia em pleno ar*

Kooh Ken: ↓↘→ + A
Aerial Kooh Ken: ↓↘→ + A/B no ar
Hien Shippu Kyaku: ↙→ + B
Zanretsuken: →←→ + A
Kohou: →↓↘ + A
Renbuken: ↓↙← + A

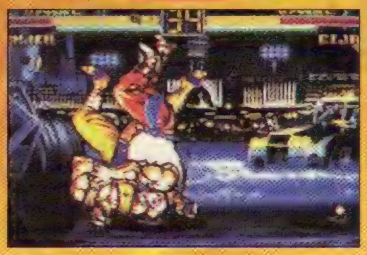
## ROBERT GARCIA



*Ryujinkyaku: mergulho poderoso*

Ryugekiken: ↓↘→ + A
Hien Shippu Kyaku: ↙→ + B
Gen'eikyaku: →←→ + B
Ryuga: →↓↘ + A
Hien Ryujinkyaku: ↓↙← + B no ar
Renbuken: ↓↙← + A

## TEMJIN



*Temjin tem 2 arremessos especiais*

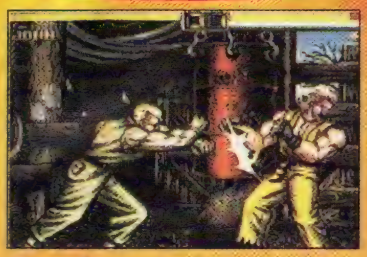
Tatsumakigeki: ←↙↓↘→ + A
Raigekidan: →↘↓↙← + A (perto)
Kidanhei: ↓↘→ + A
Daisharin Nage: →↘↓↙← + B (perto)
Rengekikenkyaku: ↓↙← + A

## MICKY

*Chopping Right: soco gir*

Burning Upper: ↓↘→
Rolling Upper: ↓↘→
Chopping Right: ↓↙
Crazy Upper: ↓↑ + A
Combination 1: ↓↙←
Combination 2: ↓↙←

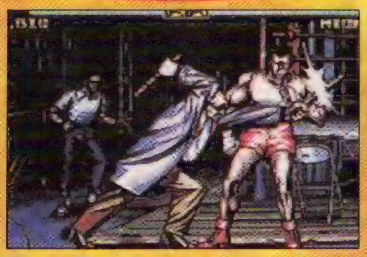
## JOHN



*Mega Smash: bom como sempre*

Mega Smash: ↓↘→ + A
Flying Attack: ↓↙← + A
Spiral Leg Bomber: ↓↑ + B
Overdrive Kick: ↓↙← + B

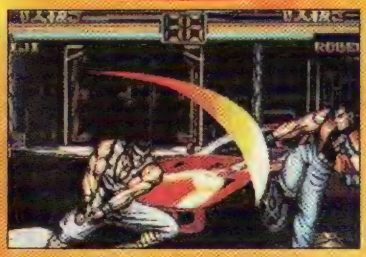
## MR. BIG



*Drum Shot: batera na cabeça*

Grand Blaster: ↓↘→ + A
Cross Diving: ←↙↓↘→ + A
Drum Shot: ↙→ + A
Spinning Lancer: ←→↘ ↓↙← + B

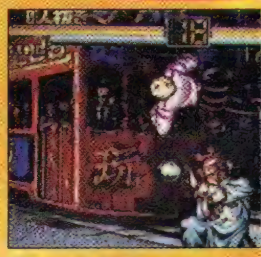
## EIJI



*Kasumi Giri: quanto mais ki, melhor*

Kikouhou: ↓↘→ + A
Ryueijin: ↓↑ + A
Ten'makyaku: ↙→ + B
Kasumi Giri: ↓↙← + A
Koppa Giri: →←→ + A
Renkenkyaku: ↓↙← + B

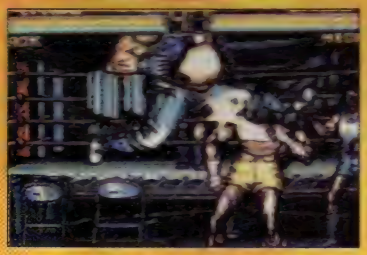
## KING



*Tornade Kick: se agachar*

Venom Strike: ↓↘→
Tornade Kick: →←→
Trap Shot: ↓↑ + B
Moushukyaku: ↓↙←

## JACK



*Acerte a voadora na ponta dos pés*

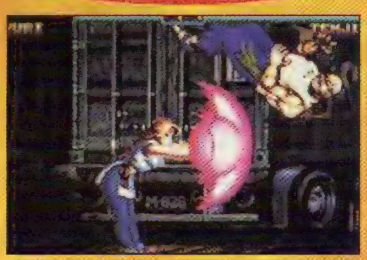
Super Knuckle Peart: ↓↘→ + A
Super Drop Kick: ↙↗ + B
Brainn Shock Butt: →←→ + B
Dynamite Lariat: →←→ + A
Bomber Dance: ↓↙← + A

## TAKUMA

*Shorankyaku: joelho na cabeça*

Kooh Ken: ↓↘→ + A
Hien Shippu Kyaku: ↙→ + B
Zanretsuken: →←→ + A
Shorankyaku: →↘↓↙← + B
Kijingeki: ↓↙← + A

## YURI



*Saifa: anti-aéreo garantido*

Kooh Ken: ↓↘→ + A
Saifa: ↓↙← + A
Hyakuretsu Slap: →←→ + A
Raiohken: ↓↘→ + B
Embukyaku: ↓↙← + B

## LEE

*Katchu Yousougeki: unh*

Iron Claw: ↓↘→ + A
Hyakuretsu Ken: →←
Katchu Yousougeki:
Katchu Mouwankyak
↓↙← + A

POWER ESPECIAL DICAS

# FATAL FURY SPECIAL

Na ***GP*** 18 trouxemos com exclusividade como lutar contra Ryo Sakazaki em **Fatal Fury Special**. Como não poderia deixar de ser, agora trouxemos a dica para controlar a fera.

1- No modo contra a CPU, derrote Ryo Sakazaki. (é a parte mais difícil pois é necessário derrotar todos os oponentes sem perder rounds).

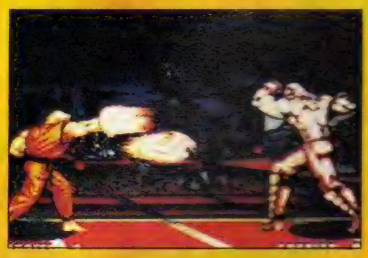
2- Grave a partida no Memory Card.

3- Agora carregue os dados do Memory Card e perca de Ryo (não grave no Memory Card). Espere a luta demo e digite ↑←↓→↑ A ↑→↓←↑ C. Se escutar a voz de Ryo, beleza!

4- Agora escolha o modo 1P Vs 2P e destrua.

Obs: se não tiver o Memory Card execute o passo 1, espere a demo e digite o comando.

## OS GOLPES DE RYO



Kooh Ken: ↓↘→ + soco
Magia capaz de vencer quase todas as disputas do gênero. Só não ganha de Wolfgang Krauser, o mestre no assunto.

Hien Shippu Kyaku: ↙↗ + chute.
Continua eficiente. Quando usado subitamente é difícil defender ou esquivar.

Zanretsuken: C repetido.
Golpe difícil de executar pois é necessário apertar muito rápido o botão C. Um Turbo para Neo Geo ajudaria bastante.

Build Upper: →↓↘ + soco.
O popular shouryuken. Tem invencibilidade só no começo mas dá para atravessar magias. Para derrubar ataques aéreos.

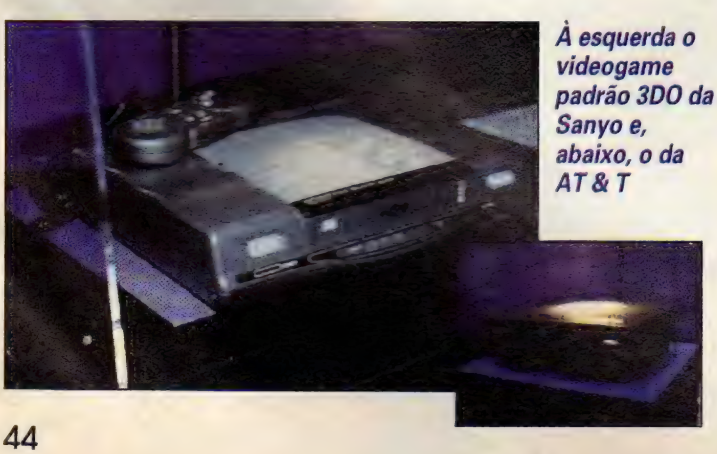
Haoh Shoukouken: →←↙↓↘→ + C.
O movimento para soltá-la é lento, mas é muito eficiente, principalmente nas telas de Billy, Axel e Layrence.

Ryukorambu: ↓↙←↙→ + BD (quando restar 1/3 da sua energia).
Acerta o oponente mesmo em defesa ou no ar. Dá para ser evitado com golpes fracos.

# 3DO ATÉ A CAPCOM?

Os rumores que estão rolando no mercado de videogame estão deixando os jogadores em polvorosa. O 3DO, um dos consoles dos quais mais se aguarda nos próximos tempos, estaria na lista de prioridades da Capcom. A notícia ainda tem caráter oficioso, mas parece que o primeiro CD a chegar ao mercado será **Street Fighter Collection**, reunindo **SF II**, **Champion Edition**, **Turbo** e, pasmem, **Super Street Fighter**. Claro que, caso a notícia seja confirmada, esse não será o único título da softhouse a chegar ao mercado para 3DO. segundo se diz, a Sanyo e a AT & T, a gigante das telecomunicações dos EUA também lançariam seus 3DO, com possíveis avanços técnicos. É bom começar a economizar umas verdinhas para comprar o equipamento, não acham?

*Super Street para 3DO, já pensaram?*



*À esquerda o videogame padrão 3DO da Sanyo e, abaixo, o da AT & T*

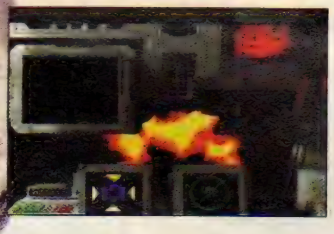
A nova aventura gráfica da Lucas Arts traz uma parceria policial insólita: um cão e um coelho. **Sam and Max Hit The Road** é uma hilariante história estilo cartoon. Os dois detetives são cheio de manhas e ficam

discu
entre s
toda a hi
torna
jogo
mais
divertido
**& Max** prome
deixar para traz ou
sucesso da Lucas A
**of the Tentacle** . S
versões disponíveis,
tradicional em disqu
CD, com total áudio
o jogo. Fique atento
***Gameplus*** para sab
sobre esse novo suc
Lucas.

# CONTROLE TIPO SNES PARA P

A Logitech está lançando para PC um joystick no estilo do controle do Super Nintendo. Trata-se do Advanced Gravis. O controle suporta 4 botões independentes tem os "top buttons" e possui uma alavanc opcional para o direci Uma boa opção para aqueles jogadores qu se dão bem com o tec

*Parece com algum contr que você já não?*

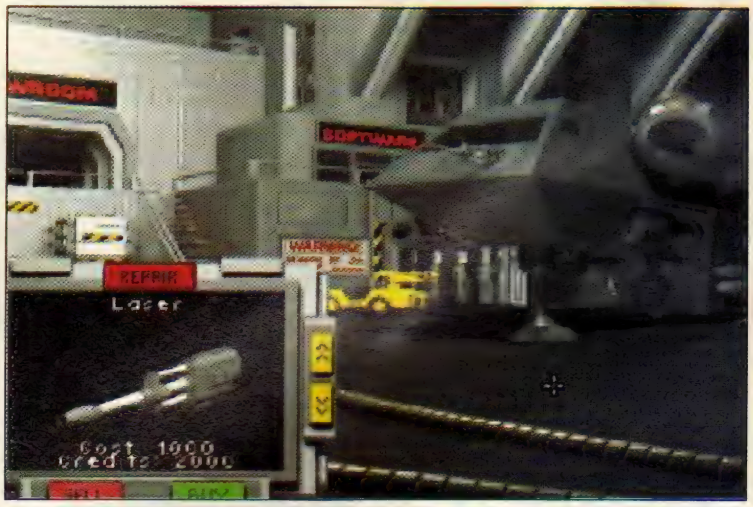


WING COMMANDER

# PRIVATEER

## OS KILRATHIS CONTINUAM NO CAMINHO. É PURA AVENTURA

*Todas as telas foram muito bem trabalhadas*




*Equipe bem sua nave antes partir*

Estamos em pleno ano de 2669. O local é o Sistema Troy, setor Gemini. A fronteira entre a raça humana, os kilrathis e o desconhecido. Você percebe alguma coisa de familiar nessa história? Nada mais natural, estamos falando do lançamento da mais recente aventura da série Wing Comander para PC, o **Privateer**. Mais uma vez, você se vê de frente frente com os kilrathis, uma poderosíssima raça felina. As telas com naves especiais receberam uma atenção especial e já têm lugar de destaque entre as mais belas já vistas no PC. O jogo segue aquele velho e conhecido esquema. As novas missões certamente trarão um pouco de trabalho, até mesmo para aqueles que já conhecem a série. Se este não é o seu caso não é preciso ficar preocupado, basta enfrentar o desafio com as opções de invulnerabilidade e munição infinita. Mas mesmo assim algumas das missões continuam quase impossíveis de ser concluídas.

*Este é você, que começa o jogo numa boa enrrascada*

**Privateer**

**PC**

| MÍNIMO | IDEAL |
|---|---|
| 386/VGA Color 16 Mb | 486/SVGA Color |

**16 Mb**

| PRO | CONTRA |
|---|---|
| Belas telas digitalizadas | Algumas missões são quase impossíveis |

**DIFICULDADE: 93**
**QUALIDADE GERAL: 81**

# Indy Car RACING

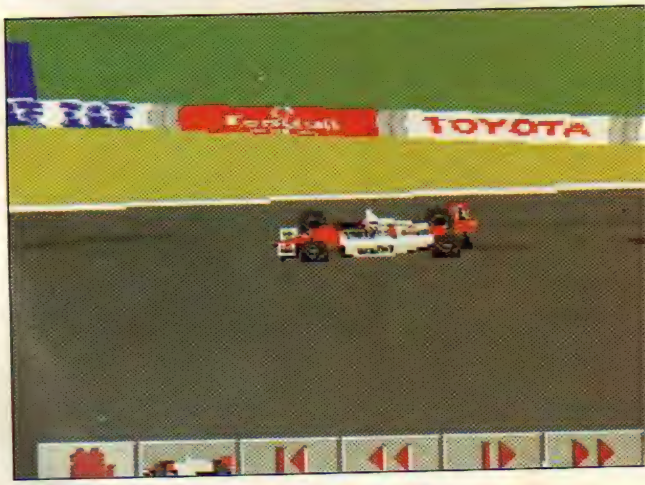
## ANDRETTI, BOESEL, ANSER JR., FITTIPALDI, QUER MAIS?

Close no Lolla-Chevrolet de Emmo

Emoção e velocidade: Indy pura

Em todo o mundo, principalmente nos Estados Unidos, muitos consideram a fórmula Indy como a fórmula da emoção. No Brasil essa categoria do automilismo ficou mais conhecida graças às proezas do campeão Fittipaldi. Com todo esse cartaz, as emoções da velocidade não podiam faltar aos computadores. Dessa maneira, **Indy Car Racing** traz para seu PC toda a emoção dessas pistas. Movido a puríssimo metanol, Indy é um jogo rápido, que apresenta gráficos primorosos (deixam o clássico F1GP comendo poeira em alguns aspectos). Existe a possibilidade de ajustar completamente seu carro. Nos circuitos ovais pode-se escolher entre pneus maiores do lado direito para ajudar a tangenciar as curvas. São vários tipos de ângulos de visão que conferem ainda mais emoção. Oito circuitos, incluindo pistas ovais e mistas completam esse grande pacote. Um jogo obrigatório para todos os fãs da velocidade. Afinal, quem se arrisca a duvidar que o próximo Senna, Emerson ou Piquet não vão se iniciar nas pistas do computador.

Não podia faltar a equipe do fabricante

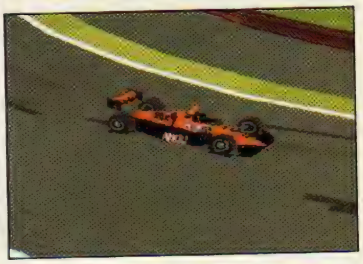



A Toyota faz se faz presente nos outdoors

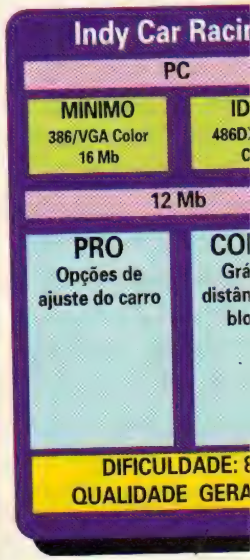
Na cola de Emerson. Só fera passa

Vista aérea; no volante

Boesel comendo poeira



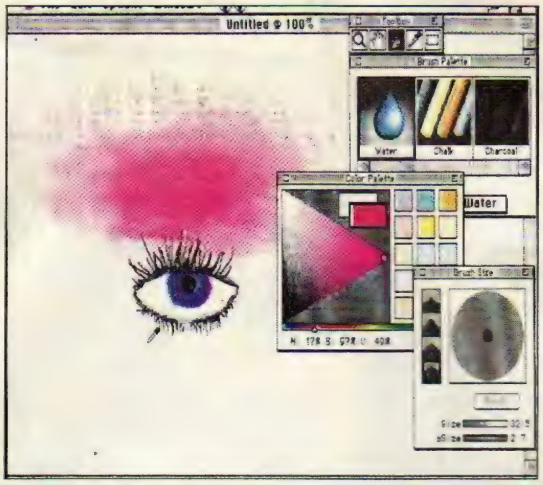
Os detalhes marcam presença



# AMIGA 1001

O Emplant é um hardware/software que, aplicado no Amiga, tem a função de emular virtualmente qualquer outro sistema de computador. Com a plataforma Mac IIx Emulation, um usuário de Amiga 4000, por exemplo, pode ter sua paleta ampliada de 256 para as 16 milhões de cores do Macintosh. Como todos os módulos de emulação serão desenvolvidos para a utilização com o Emplant hardware, o Mac IIx emulation modula Multitasks com o sistema operacional do Amiga! A 25Mhz o Amiga 3000 roda o Mac IIx emulation duas vezes mais rápido que o original. (O Mac IIx, particularmente, requer um Amiga "acelerado" - 68020 ou 68030/68040 w/MMU e 256 K Mac Roms). A Utilities Unlimited, responsável pela criação desta maravilha, está prevendo para breve o lançamento de plataformas de emulação para outros sistemas, como Mac Quadra, Mega ST, IBM AT (386/486), C64/128, Atari 400/800 e, a grande notícia para os jogadores, até para consoles domésticos (Mega Drive/ SNes).

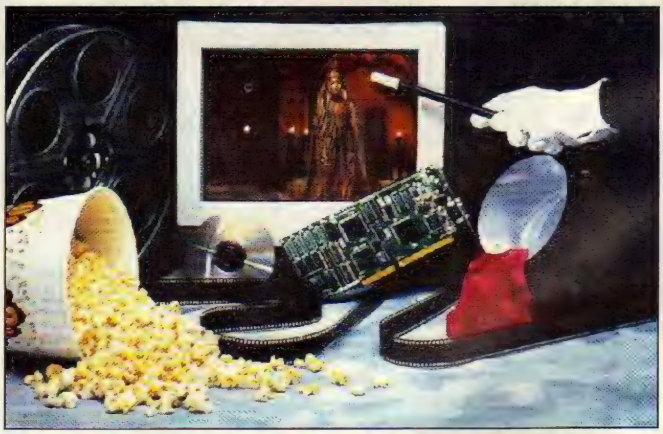
*O Emplant roda Adobe Photoshop com 16 milhões de cores...*



*...o que também acontece com o Fractal Painter*

# UMA PLACA QUE VAI EMPLACAR

Acaba de chegar a última palavra em tecnologia de multimídia para PC, a placa ReelMagic, fabricada pela Sigma Designs. Graças ao MPEG (Motion Picture Experts Group) compression, esta placa é capaz de trabalhar com animação em full-screen (tela inteira). Além disso, ela possui capacidade para condensar substanciais quantidades de informação e possibilitar que seu PC reproduza sons e movimentos com uma qualidade bastante superior. Esse tipo de avanço tecnológico se harmoniza com perfeição aos evidentes e crescentes interesses dos grandes estúdios de Hollywood (Paramount Home Video, Columbia, entre outros) em apresentar seus filmes no formato vídeo CD. Isso significa que dentro de muito menos tempo do que você imagina vai ser possível assistir a seus filmes favoritos ou musicais no PC. Para que isso aconteça, é preciso qualidade de imagem e som, concorda? Aliado a um software, O ReelMagic é ideal para criar apresentações de institucionais, video High-tech e animação com áudio stereo CD. No que diz respeito aos jogos, a jogabilidade vai arrasar com 30 frames por segundo na animação e um aumento das habituais 256 para mais de 32.000 cores de paleta. É pra transformar de vez o seu PC numa estação de multimídia!

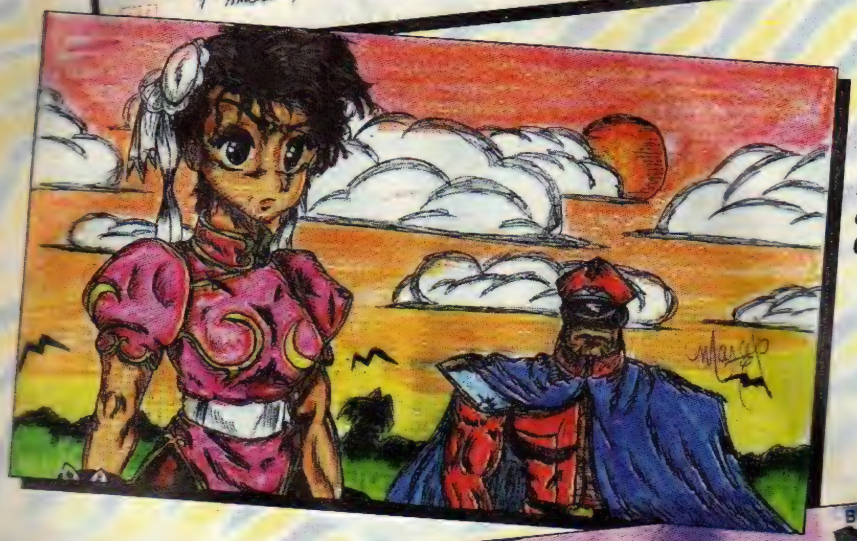


*As vantagens da animação em tela inteira a seu alcance*

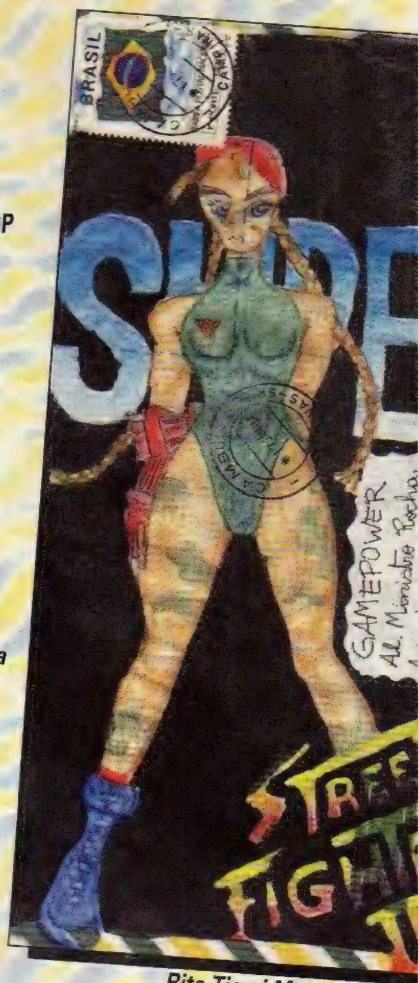
*Os jogos se tornam poderosos graças à placa*

# POWER CLUBE

Anderson B. de Almeida
São Paulo - SP



Marcelo Barbosa de Oliveira
Guarujá - SP

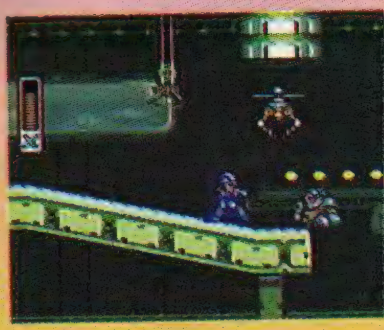



Rita Tiemi Matsubara Kar
Campin

Henrique Milen Vicéu Carvalho
Belo Horizonte - MG

Jaks Rodrigo Corrêa
Arcos - MG

## PEGADINHA



No último número, a pegad
de **Actraiser** era a seguir
quando você enfrenta o me
e está prestes a detoná-lo
medida de energia do feios
vermelha, e não azul como
foto. Deu para sacar? Agora
vez do arrasador **Megam**
Preste bem atenção e desc
o que há de errado na fo

# As softhouses investem em revistas próprias

*por Marcelo Kamikaze*

Agora parece que virou moda entre as empresas de videogame lançar revistas sobre seus jogos e personagens, com informações mais que exclusivas, como não poderia deixar de ser. A Club Capcom possui uma tiragem de 200 mil exemplares, que circulam entre os compradores dos jogos da Capcom, entre os que moram no Japão, é bom deixar bem claro. Quem quiser obter exemplares dessa preciosidade terá que enfrentar uma verdadeira via sacra. Primeiro, é preciso conhecer alguém que more no país do Sol Nascente para enviar o cartão resposta para você. Se tudo der certo, essa mesma pessoa pode enviar a revista para cá. Já a Neo Geo Club é ainda mais fechada. Só recebe essa revista quem faz parte do clube desse fabricante. Nada como estar no centro dos acontecimentos do universo do videogame. Quem não tem tal privilégio deve ler ***GP*** com atenção, para ter acesso às notícias mais quentes.

## JOGO DO MÊS

### TETRIS GAIDEN

O clássico do russo Pajitnov ainda rende grandes versões. Essa é uma das melhores, pois traz uma jogabilidade renovada. Veja os personagens preferidos dos críticos:
Baby Betinho - Dragon
Lord Mathias - Bits
Marjorie Bros - Princess
Marcelo Kamikaze - Ninja


# ESSA VAI COLAR

## RECEBA EM CASA A CARTELA COM 10 ADESIVOS OFICIAIS DA COPA 94

ADESIVOS OFICIAIS DA COPA DO MUNDO DE 94
Coleção completa (10 adesivos)

DIMENSÃO DE CADA ADESIVO
95 x 60 mm

**Preencha o cupom, e anexe cheque nominal à Mack Color Etiquetas Adesivas Ltda, no valor correspondente ao número de cartelas que você deseja, e envie para a Rua Francisco Marengo, 339 - Tatuapé - CEP 03313-000 - São Paulo - SP.**

Nome _____
Endereço _____
Bairro _____ Telefone _____
CEP _____ Cidade _____ Estado _____
Quantidade de cartelas _____

## APENAS CR$ 700,00 CADA

Se você não quiser recortar sua revista, mande seus dados. Seu pedido será entregue no seu endereço, sem nenhum custo adicional de postagem.

ETIQUETA ADESIVA TEM NOME
MACK COLOR®
(011) 941-4499

R. Francisco Marengo, 339
Tatuapé - CEP 03313-000
São Paulo - SP

Empresa oficial WorldCupUSA94 para etiquetas adesivas

# BITMANIA

## O quarteto que não desafina em sistema nenhum

LM: Aí gente, lá embaixo tá o maior fuzuê. Deve ter uns dez caminhões de mudança fechando a rua.

BB: É, do jeito que o novo patrão é escandaloso esta redação vai se tornar uma sucursal do Epcot Center.

LM: Ou num Vortex Festival! Só sei que neguinho que mexer no estéreo vai sambar na capoeira.

MB: Não acredito! Sempre sonhei com este dia. Trabalhar com o Chefe é o auge de qualquer carreira. Só saio daqui se a NASA me chamar.

MK: Então, o que vocês estão achando do projeto SuperGamePower?

BB: A nova revista de 84 páginas com um visual modernoso que arrasa nos gráficos coloridos?

MB: Que vai cobrir Nintendo, Sega, 3DO, Neo Geo, Jaguar?

LM: Que vai reunir os maiores feras do joystick e que este andar vai "craudiar" de redatoras talentosas?

MB: Que estaremos sob as ordens do guru do videogame, o mestre maior, El Chefón?

LM: Ih! A Kátia Flávia do Ipiranga já tá puxando a sardinha para o lado dela. Essa mina tem futuro!

*Jimmi Hendrix, no Sega CD: ele vai frequentar a* **SuperGP**

***Todos os sistemas numa só Super revista***

MB: Sacumé. A "mina" aqui é que nem ecologista, faz de tudo pra defender umas verdinhas.

BB: Gata assanhada! Vê se não vai crescer o olho pro lado daquele yuppie. A não ser que queira assistir de camarote uma partida de Mortal Kombat ao vivo e com atores reais.

MK: Sossega cambada! Vocês ainda não responderam a pergunta.

MB: Pergunta?

BB: E qual é?

LM: Canta logo zaponê!

MK: Repetindo: o que vocês estão achando do casamento da ***SG*** com a ***GP*** na nova ***SuperGamePower***?

BB: Um estouro!

MB: Genial!

LM:Poderosa!

MB: DEMAIIIISSSS!!!

LM: E vocês nem sabem da maior. Acabei de receber de última hora um fax do Japão informando que a Capcom está trabalhando a todo pique para lançar a versão **Super Street Fighter II Turbo** para arcade. O Baby quase teve um ataque! Maiores detalhes em uma de suas novas ***SuperGamePower,*** a revista que vai detonar ainda mais o universo dos games!




**NOVA CULTURAL**

**Fundador**
VICTOR CIVITA (1907-1990)

**Diretoria**
Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Shozi Ikeda

**GAME POWER**
ANO 2 - Nº 21 - MARÇO DE 1994

**REDAÇÃO**
**Diretora Editorial:** Iara Rodrigues
**Editor:** Matthew Shirts
**Editor Assistente:** Marcelo Morales
**Chefe de Arte:** Marco Aurélio Sismotto
**Assessor Editorial:** Fabio Pedersen Pancheri
**Secretário de Produção:** Walmir Dionízio
**Editoração Eletrônica:** Verônica Naomi Kaibara, Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Agnaldo di Palma
**Assistente de Produção:** Jaime de Lima

***Consultor (textos):*** *Marcelo Camera,*
***Consultores (jogos):*** *Akira Suzuki , Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cíngano (mapas), Cássio Bloisi Oliveira,*
***Ilustrações:*** *Valentim Keppk (capa)*

**MARKETING**
**Gerente:** José Renato D. Aguiar
**Gerente de Produto:** Henri Zetune
**Assistente de Marketing:** Roberto Carnicelli
**Propaganda e Promoção:** Carlos Eduardo Guida, Ione Fabiano, Hiroko Sassaki

**PUBLICIDADE**
**Supervisor:** Antonio Cestaro
**Coordenadora:** Ane Shirley M. Ramos
**Contatos:** Fabiana F. do Amaral Kerr
**Marketing Publicitário:** José Renato D. Aguiar

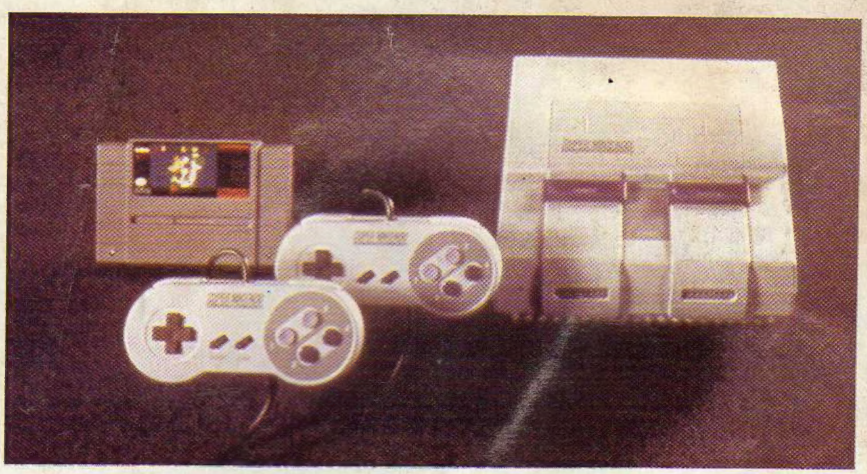
**Diretora responsável:** Iara Rodrigues

**GAME POWER** é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda.**Redação e Correspondência**: Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones**: **Central de Atendimento:** (011) 851-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 255; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramal 263.

Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 810-5001, ramal 213/214. Publicado em língua espanhola sob o nome de ***Videojuegos*** na Colômbia, Venezuela, Ecuador, América Central e EUA pela Editora Cinco S.A., Bogotá, D.E. Colômbia - Fax 212 0436

ISSN 0104-2017

# OS MELHORES JOGAM AQUI !



A LKC VÍDEO DO BRASIL acaba de se tornar uma empresa autorizada para venda e distribuição dos produtos PLAYTRONIC / NINTENDO para locadoras e revendas de todo Brasil.

Isto significa que a partir de agora, em todas as lojas da LKC, você encontrará a qualidade que só os produtos fabricados no Brasil e que são garantidos pela PLAYTRONIC possuem.

A partir de agora, para comprar um produto NINTENDO legal, basta ligar para a loja LKC mais próxima de você.

LKC: O que já era legal ficou ainda mais !

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ
R. Apucarana, 1.209 - F: (011) 217-3933 T. Chave

LKC SÃO PAULO - MOÓCA
R. Oratório, 1.240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO PAULO - BROOKLYN
R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981

LKC GUARULHOS - SP
R. Barão de Mauá, 716 - F: (011) 209-0537

LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Otto Unger, 158 - F: (011) 469-9125

LKC SÃO PAULO - SÃO CAETANO DO SUL
R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192

LKC GUARATINGUETÁ - SP
R. São Francisco, 97 - F: (0125) 32-1929

LKC RIO DE JANEIRO - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204- F: (021) 228-4040

LKC FÓZ DO IGUAÇÚ - PR
R. Manoel Rodrigues Filho, 5.090 - F: (0455) 22-2969

LKC POUSO ALEGRE - MG
P.A. Shopping, 4o Piso - F: (035) 421-4198

LKC BRASÍLIA - DF
SQLN 21- BLOCO C LOJA 33 - F: (061) 273-9083

LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher, 1.667 - F: (091) 222-4190/1414

LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171

LKC FORTALEZA -CE
Av. Eng. Santana Jr., 2.828 - F: (085) 234-6763/2545

LKC JOINVILLE - SC
R. Campos Salles, 396 - F: (0474) 33-9149 22-9860/7974 FAX

LKC CAXIAS DO SUL - RS
Shopping Pratavieira, Lj. 27- F: (054) 223-1793

LKC PORTO ALEGRE - RS (NOVA)
Av. Carlos Gomes, 2119 - F: (051) 338-1055

LKC PETRÓPOLIS - RJ (NOVA)
Estrada União e Indústria, 10035

Nintendo

PLAYTRONIC

THE Best play Here SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

LKC

VÍDEO DO BRASIL

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS

Rua Mateus José, 1233 - Tel : (011) 954-9418
Fax: (011) 954-8392 - SÃO PAULO -SP

# AQUA PAD. O ÚNICO COM VISÃO DE RAIO-X.

*Além dos superpoderes que o AQUA PAD tem; botões independentes programáveis para Turbo e Auto-Fire, Slow Motion e Super Slow Motion, botões Left e Right laterais e mini-manche removível, é o único transparente para você ficar por dentro do game e arrasar com qualquer inimigo. AQUA PAD, agora os outros vão pedir água.*

Compatível com Super NES* e Superfamicom*

DYNACOM

A Dynacom é fera

* marcas registradas de terceiros não representados e sem vínculo comercial com a Dynacom.